

国内唯一掌机专门杂志
电子天下
掌机迷
POCKET GAMER
2005/12
VOL.38
零售价：9.80元
每月10/25日发售
掌机迷光盘 为你奉献最清凉的游戏影像！
掌机迷
光辉与荣耀之书
——走进诸神的世界
创意沙漠上的绿洲
清爽变革
244页
加量不加价
送你三大流行掌机
424名
两周年大抽奖
制作黄金卡组
桃太郎电铁G
MAR HEAVEN
武器种族传说
——被封印的颂歌
ISSN 1672-8866
12>
9 771672 886049



大抽奖

参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.38的抽奖活动截止时间为8月12日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

祝两周年大抽奖

为庆祝《电子天下·掌机迷》两周年，本刊本期提供更多的奖品，多达424件，除了各种热门掌机外，更有大量其他的精美礼品等待你。后面我们还有更多精彩有趣的活动等待你参加，留意我们的庆祝活动，大回馈陆续开始！是掌机迷就来参加吧！！

合金装备索利德金属雕像

FF VIII枪刀

钢炼**十字蛇**项链

PSP磁贴像框

10名

40名

100名

5名

等你拿

POCKET GAMER 精选礼品

纪念活动火热进行

本期抽奖共计424名



编者手记

EDITOR'S GRUMBLE

～今期的大热语。～

•●● Vol.38 ●●•

向来与此栏目无缘，懒得想也懒得看，如今任务落到头上才发现：写几句自己的话，原来很难。



↑无比“整洁”的工作环境。完全不是因为喜欢干净，而是因为什么东西都懒得碰。

编前会上，主编悠然下令：“这期编者手记交给你来写。”诺诺领命。谁知回到桌前，打开电脑坐了半晌，竟无一字落墨，不觉惊愕：向来以玩家之心自诩，及至付诸笔端，却原来没有半点心得。急忙翻看以前的编者手记，顿时对编辑部的诸位前辈心生敬仰，此时方知，日常生活中嬉笑怒骂皆为道行，只凭几句酸文假醋是断然学不来的。

既无甚高谈阔论，只好从“万能话题”天气说起。近日北京的气候反复无常，“没谱”得紧，说阴就阴，说晴就晴，可就是闷热始终难以消散。偏偏在这种时节，周围连续发生关于空调的“灵异事件”，令人百思不得其解。先是一个普通的下午，大家都好端端地在编辑部坐着，角落里的立式空调突然不停闪出火花，乍然有声，一开始谁都没反应过来，等看清眼前的景象，举座皆惊。胆大的同事赶紧上前断电，幸无险情。后来听说是因负荷过重而烧了线，虽不是大碍，但在修好之前，过过“火焰山”上的生活恐怕在所难免。对于怕热的我来说，这种环境实在过于难熬。情急之下心生一计，跑到主编那里去诉苦，说自己手头正在制作的攻略时间吃紧，每日都要拿回家中赶工，往返周折甚是辛苦。言辞恳切，几欲声泪俱下。主编大动恻隐之心，同意攻略家中成稿。当下自以为得计，心中窃喜。

于是第二天一场好梦，直睡到日上三竿，醒来之后就将空调的冷风开到最大，怡然“开工”。写了不到数行，忽觉汗如雨下，赶紧检视空调，原来寿终正寝矣。敝人家居顶层，窗开南面，冬日里倒是一片和煦，可夏天若没有空调，直如蒸笼一般。如今见此情景，自是慌了手脚，立刻打电话叫人来修，弄得狼狈不堪。等到全都拾掇利落，窗外已然日暮西沉，一天的工作毫无进展。当晚一个人坐在桌旁，眼望着空调发呆：特地为了这个东西赖在家里，结局竟是如此下场。脑海中忽然浮现出了“自掘坟墓”这个词，不禁长叹一声：恰如其分也。

回想起来，自己小时候就被动漫游文化“侵略成功”，一路行至如今，兴趣变成了主业，心境却没有太大的改变。制作攻略时，看到充满浪漫主义色彩的情节，即使司空见惯，也总是免不了一番感动，每逢此时，都自觉童心未泯，进而沾沾自喜。可反过来一想，自己现在出则乘车，入则稳坐，整天泡在电脑前面，虽然才二十几岁，却不时有些老朽之感，又觉得颇为忧心。前几日在网上逛日文游戏论坛，看到一位同行发帖总结曰：“此行中人身心有着共同的特点：心理年龄六岁，生理年龄六十岁。”当时惊为名言。

忽然忆起曾经看过的一则笑话，题为《庸人一生》：

某人，年三十，始从文，屡试不第。遂习武，至校场发一矢，中鼓吏，逐之出。继而学医，自拟一方，服之，卒。

记得初看此篇就曾为之绝倒，如今读来发现，幽默之中更含有几分自嘲的洒脱。人之至庸，不过如此，看看现在的自己，身处明亮的办公室里，拨弄文字，纸上谈兵，虽无叱咤风云之气度，亦有迈步从头之欣然。想到此处，心中竟有了一丝惬意的清凉。也许，没什么大事可写，也算得上是一种悠闲吧。

后记：次日友人无意间见到此稿，一目十行，而后淡然曰：“岂止‘酸文假醋’，简直无可救药。文字似通非通，游戏半懂不懂，最后还想用歪理为自己开脱，一言以蔽之：‘伪非’无疑。”顿觉无地自容。

文/天意



目录

VOL. 38 2005 / 12 CONTENTS

果敢特报 最热辣最尖端的热点事件

新闻话题 锐的业界&国内热点

新作工房 GBA道&NDS路&PSP业

热血案内 最完美向导&最快速分解

特别策划 光辉与荣耀之书

——走进诸神的世界

P42 从蒙昧时代起,各种神话与传说就一直伴随着人类成长,它们可以说是人类文化的瑰宝。而在游戏世界中,这些神话与传说编织了无数奇妙的 世界。想知道这些神话背后的故事吗？本期特稿《光辉与荣耀之书——走进诸神的世界》将把属于神话的世界带到各位读者面前。

极上攻略 最全面最详细的攻略指导

热脑研究 最全面最详细的攻略指导

特别策划 创意沙漠上的绿洲

——任氏掌机创意游戏无责任点评

P130 这是一个续作、模仿与改编横行的年代，但总有那么些东西让我们眼前一亮，如同一望无涯的荒漠中的一抹绿洲，高高地闪耀着创意的光芒。比起那些取巧之作，它们的道路可能更艰辛，也许要冒着不为人知或难以接受的危险，但是毕竟是迈出创造的脚步了。即时它们不能一炮走红，成为另一个续作的始祖，至少它们可以给人留下难忘的回忆。

封面主题：洛克人



电子天下・掌机迷

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：9.80元

彼者的主义

思想仓库

看了本期NDS特辑，请预测下NDS今后在国内的发展趋势

◆由于身具独特娱乐功能，所以备受青睐。（要海，18岁）

◆销量非常好，毕竟NDS不仅外形漂亮，而且功能比较齐全。（桂忠漫，17岁）

◆NDS这种机型外观很美，游戏也不错，所以销量会不错。（黄俊元，15岁）

◆NDS的双屏设计并不能成为以后掌机的主流。（刘泽浩，22岁）

◆随着游戏的丰富以及烧录卡的成熟将渐渐普及。（王鑫，20岁）

◆NDS在价格和软件方面有优势，应该会有很多玩家购买。（李凯峰，18岁）

◆NDS应该会不冷不热，以后有创新的游戏应该会热卖。（官泽学，13岁）

◆与传统游戏方式相比，触摸屏和麦克风必将吸引更多玩家。（郭晗）

◆NDS不如PSP有竞争力，会渐渐失去市场。（孙名非，17岁）

◆NDS的发展会一路平稳地走下去，不应该再有大的波动。（吴冬琪，21岁）

◆已有NDS的我希望NDS走上坡路，这样软件就会越来越好。（陈相，17岁）

◆NDS会有一大批为游戏而购买游戏机的真正玩家。（李京，28岁）

◆NDS一定会领先的，成为大赢家，出现上升的趋势。（刘畅，13岁）

◆销量应该高于PSP，毕竟价格比较合理，游戏也多，购买的人也会多的。（孙睿，18岁）

◆一如既往，应该不会有太大变化。（王凯，17岁）

◆应该会因好游戏的多少推动其销量。（刘新昊，16岁）

◆NDS手感不太好，但是可玩性高，相信会畅销。（王迪，16岁）

◆NDS才是适合中国玩家的掌机，将来必定会处于领先趋势。（赵志强）

◆NDS有质量保证，如果价格再低一点，以及烧录卡的逐渐完善，在中国销量会大大增加的。（解星辰，16岁）

你对NDS烧录卡的出现以及ROM逐渐推出的看法

◆烧录卡能使掌机的功能发挥得淋漓尽致。（桂忠漫，17岁）

◆虽然想支持正版，但口袋不允许，烧录卡在很场一段时间内都会是主流。（王鑫，20岁）

◆一方面影响了正版软件的市场，另一方面，为正版用户提供选择的机会。（王硕，22岁）

◆为有NDS利用网络下载游戏才能克制ROM出现。（马超，15岁）

◆NDS烧录卡的出现，对玩家是个好消息，但是对国内翻版市场并不看好。（梁志成，19岁）

◆烧录卡是玩家的心声，但现在还不够完美，期待中。（肖树康，19岁）

◆这是不可避免的，而且NDS不如PSP可以在升级上阻止其出现。（孙名非，17岁）

◆NDS的烧录卡价格过高，而ROM的推出是掌机的潮流。（陈达文，16岁）

◆NDS烧录卡的出现让玩家们的资金节约不少。（吴冬琪，21岁）

◆NDS烧录卡与PSP模拟器的对抗将决定两个主机在中国大陆的销量。（李京，28岁）

◆非常不错，期待它的进步，但是很担心任天堂的措施。（左畅，15岁）

◆烧录卡的出现很符合中国国情，也是必然趋势。（某读者，22岁）

◆能造福资金不足的玩家，也可以看出D版卡带指日可待。（唐晔峰，22岁）

◆这也许会影响到正版卡带的销售，但是NDS主机会因此热销。（蒋旭涛，15岁）

◆这样很好，想玩什么就玩什么，十分方便。（许文斌，20岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表、本期命题征集：

1、你认为IDS发售后会对国内的掌机市场有何影响。

2、你对任天堂推出大合奏追加曲卡带这种形式的看法。

你可以在回函卡上填写，也可以来信或发E-MAIL给我们，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，邮箱地址：pg@vgame.cn。

软硬兵团 掌机软硬件大介绍大研究

掌上风暴 掌上娱乐流行大介绍，手机游戏指南

经典回眸 经典游戏怀旧专栏

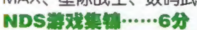
动作社区 热门游戏话题和资料都在这里哦！

百家杂谈 玩家的感想在这里升华

人气专栏 精彩绝伦的各色栏目

◆本期VCD影象目录◆





合金装备ACID2、天诛·忍大全、DJ MAX、星际战士、数码武装

NDS游戏集锦……6分

火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸
JUMP明星大乱斗

GBA游戏集锦……5分30秒

MAR HEAVEN 敲开天堂之门
武器种族传说 被封印的颂歌

高手竞技台……12分30秒

《洛克人与佛尔特》原始武器
部分BOSS无伤害挑战

本刊声明

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件，作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



手掌上的CHINA JOY

文/转生之炎 责编/雪人



CHINA JOY（全称为中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会）将于今年7月21日在上海举行，作为一个由新闻出版总署、国家版权局、科学技术部、国务院信息化工作办公室等官方单位主办的展览，今年已经是第三届了，从目前的发展形势来看，CHINA JOY俨然已成为继美国E3展和东京电玩展之后的全球第三大游戏展会。

据悉，本届展会在规模和展示内容等方面都较往届有了大幅度的提高。展览面积达到25000平米，现场展示的国内外最新的游戏产品将超过200款，涵盖网络游戏平台、PC游戏平台、电视游戏平台、室内大型游戏机（街机平台）、掌机游戏平台、手机游戏平台、休闲娱乐游戏等多种游戏内容表现形式，其中60%的游戏内容还没有推向市场。此外，现场还将展示游戏相关的硬件产品、时尚数码硬件产品、高端玩具产品、数字家庭娱乐系统等。

包括玩家们耳熟能详的美国EA公司、Intel公司、日本索尼公司、世嘉公司、光荣公司、Konami公司、史克威尔艾尼克斯公司、法国育碧公司、In-fusio公司、俄罗斯布卡公司、冰岛的CCP公司、韩国的Ncsoft公司、Wemade公司、Webzen公司、澳大利亚Bigworld公司、加拿大ATI公司、香港贸发局以及中国移动、中国联通、中国网通、中国电信、上海盛大、第九城市、光通通信、金山软件、网易、新浪、搜狐、智冠、网龙中国、游戏米果、9游、世纪天成、游戏橘子、联众、中青创先、北之辰等国内外知名游戏厂商届时都将携带新近开发的高端电子娱乐产品及硬件产品参展。全球业界著名人士，如微软公司全球副总裁Mitch Koch， 盛大公司董事长兼CEO陈天桥、美国暴雪公司COO　Paul W. Sams先生、金山软件董事长求伯君、英特尔公司亚太区互联网事业部总经理林圣聪、美国SOE公司总裁John Smedley、韩国唯美德公司董事长兼总经理朴冠镐等也将在此次高峰论坛就“数码互动娱乐的多元化发展”等发表演讲。

除了以上信息外，更令玩家放声尖叫的是IQue将在本届CHINA JOY上展出行货版掌机——IQUE DS。神游科技已经确定受邀于2005年7月举办的第三届CHINA JOY上以2005 CGT“唯一官方合作伙伴”的身份携手这一国内目前规格最高的电视游戏竞技大赛。此次神游与CGT的强强联手，意图打造一次真正意义上具有"组织国际化定位、正规化运作、大规模参与"的电视游戏竞技赛事。其中最为抓人眼球的是，传说中的iQue DS也将作为本次大赛的主力平台出现，神游将在此次CGT上利用三款即将上市的DS新游戏（会有任天狗吗？期待中）展示其革命性的游戏理念。



IQue官方曾表示DS掌机平台会于今年7月发

售，再结合此次CHINA JOY上的信息，恐怕玩家在本月内就可以见到行货版的DS主机了吧。价格方面，IQue虽然还未透露具体价格，但网上已经传出了1600元送一游戏的说法，此外，部分小卖店也表示认同这种说法。相信随着CHINA JOY的临近，行货版DS价格的神秘面纱将被逐步揭开。IQue也曾多次表示确定参加本届CHINAJOY，IQue已经在各地举办了比赛活动，在7月总决赛上，更会出现iQue各类产品同台竞技的壮观景象，而关注iQue DS的朋友也会在展会上得到惊喜发现。



此外，IDS只在中国大陆发售，为全中文内核，iQue DS的兼容性是所有版本的DS中最强的，同时为了运行iQue DS专用软件及考虑未来的扩展性，iQue DS的内存特别加大，无线通讯功能和其他版本DS可完全兼容，同时该功能也通过国家信息产业部的核准，这些都为iQue DS未来各类新功能在国内的应用做好了完全的准备，此外，行货版游戏只可在Que DS主机运行。首发游戏将包括《直感一笔》和《触摸瓦力欧制造》等。

笔者也很希望在这里向大家透露所有的后续软件，但国内和国外有个差异的地方，国内游戏上市的速度不仅仅取决于厂商，更多的取决于相关部门的工作进度，所以国内的游戏商很难像国外的同行一样，列出一张游戏上市的时间表。当然笔者们已经储备了很多游戏，会在一切就绪时公布。

行货版GBA SP发售后，网上曾有行货版质量逊色于美日版的说法，对此问题神游方面则表示神游的主机与出口的美日版是一条生产线下来的产品，采用全球统一的质量标准。关于水货和盗版问题，IQue则表示当iQue的GBA和SP行货上市以后，类似的水货产品在市场上已经绝迹，大家看到的所谓水货均是翻新机，这说明了广大的用户会在两者间做出正确的选择。像iQue DS上的游戏，即使盗得了游戏内容，也盗不了运营商提供的增值服务。

最后，要提的消息恐怕对所有的PSP玩家而言是会感到失望的吧，截稿前为止，没有任何消息表明SONY会在CHINA JOY上展示其便携式游戏系统PSP。也就是说GBASP、IDS将会成为本次CHINA JOY展会上唯一展出的掌机游戏平台。

后记：掌机这块市场从来就没平静过，当初是GB系列与GG、WSC之战，现在则是NDS、GBASP与PSP之战，这场战役虽然去年开始就已经打响，但国内的玩家想要玩到PSP和NDS除了选择水货外，别无他法。而本次CHINA JOY上 IDS的推出则首次宣告了任天堂的当红产品在大陆地区推出行货（GBASP是在NDS即将推出时才在大陆地区发卖的），玩家方面除了水货外，更多了一种选择。

从宣传方面来说，就目前国内而言，无论是早前的传言IDS上市以及近期IDS登陆CHINA JOY，无不在玩家中掀起话题。虽然PSP性能优于NDS是不争的事实，但至今PSP都未打算在大陆地区推出行货，而IDS如果顺利的话，大概月底玩家就可以在市面上见到行货了。就对大陆地区的重视程度而言，PSP则完败给了IDS。

通过前两届CHINA JOY的成功举办，笔者们也看到了国内电玩环境越来越宽松，在此，笔者祝愿行货版IDS一帆风顺，同时也期待能够早日看到行货版PSP的身影。

最热门最受注目的新闻焦点！ 海外市场新闻采风！

新闻话题 镜的业界



PS Meeting 2005召开，公布PSP诸多升级情报

7月21日，“PlayStation Meeting 2005”大会在东京召开。其中公布了诸多PSP的升级情报。首先，索尼宣布将于7月22日起公布PSP 2.0版系统软件。其中包括用户期待已久的网络浏览器，该浏览器支持HTML4.01格式并可以将网页保存进收藏夹，但目前还不支持FLASH格式。以此为基础，通过INTERNET提供动画下载的“PERSONAL TV”也将于27日展开服务，由SCN(索尼网络)负责运营。用户可以用PSP直接连上INTERNET，从PERSONAL TV的网站上下载动画,保存入PSP的记忆棒中。动画格式将不再采用记忆棒格式的MPEG-4，而是与UMD相同的H.264/MPEG-4 AVC格式。对于此服务收费还是免费，费用多少等问题，目前尚不明晰。

此外，索尼同时公布了新版本的白色PSP，其豪华版售价26,040日元，将于9月15日发售。





东风吹、战鼓擂，索尼与黑客到底谁怕谁

随着PSP系统软件及UMD保护措施的破解，黑客们对PSP的攻势一波高过一波。美国黑客已经放出了多款经过破解，可以储存到在记忆棒内，在PSP1.5环境下直接运行的游戏。其中包括《水银》、《Lumines》、《数码武装》等多款知名游戏。而索尼则立刻推出了1.51版PSP系统软件，并要求新发售的游戏必须在1.51以上的PSP系统环境下运行。美国索尼电脑娱乐声称：一切在PSP上的黑客行为、或是运行非法游戏对PSP所造成的任何损害将无法享受保修服务。而黑客则在游戏网站PS2NFO.com上做出反击，称即将公布能令PSP突破版本保护，可以运行所有游戏的技术。欧版PSP将于9月1日发售，届时势必引起新一波的PSP破解浪潮。



《口袋》迷翘首以待，《钻石/珍珠》最新情报

对于《口袋妖怪》的忠实FANS来说，2006年绝对是值得期待的一年：系列最新作《口袋妖怪·钻石/珍珠》将在NDS上推出。除此以外，明年还会有一款名为《口袋妖怪Ranger》的作品推出，但对应平台及类型目前尚不清楚。

《口袋妖怪·钻石/珍珠》由Pokemon和Game Freaks公司合作开发，监督仍然是系列制作人石原恒和，由Game Freaks的增田昭一指导，美术设计也还是系列御用画师杉森建。杉森表示《钻石/珍珠》中会有大量的口袋妖怪新进化形态，并且可以用两只口袋妖怪合体为新口袋妖怪。而剧场版中的口袋妖怪也会在游戏中出现。

《钻石/珍珠》将可以与GBA及NGC版的《口袋妖怪》进行联动，这也就意味着各位精灵训练师可以带着在GBA/GC上培养出来的亲密伙伴在新的大陆上进行探险。除此以外，《钻石/珍珠》还将增加大量新技能，其中包含复合属性的技能，这也将令游戏更加战术化。



业界奇才跃跃欲试，暴雪将与掌机“灵魂绑定”

美国暴雪娱乐(Blizzard Entertainment)是一家以“无限跳票”与“绝对精品”闻名的公司，他们的三大看家系列《魔兽争霸(WarCraft)》、《星际争霸(StarCraft)》、《暗黑破坏神(Diablo)》都是拥有无数FANS常盛不衰的神作。而其去年推出的MMORPG《魔兽世界(World of WarCraft)》现在更是红到发紫，走在大街上都经常能从路人嘴里听到相关话题。前一阵，暴雪娱乐对玩家调查是否对NDS或PSP版《暗黑破坏神Ⅱ》感兴趣，此后又调查过NDS版《星际争霸》的前景。虽然暴雪目前并没有公开任何NDS或PSP游戏的开发计划，但鉴于之前他们曾在GBA上移植过其早期作品《失落的维京人》与《摇摆赛车》，这次把其看家作品移植到NDS或PSP上也不是没有可能。



↑作为暴雪三大杰作之一，《星际争霸》自1997年发售以来，至今仍受到大量FANS的狂热支持。

软件 SOFTWARE 《银河战士》制作人透露《猎人竞技场》消息

近日，任天堂欧洲站发表了对《银河战士》制作人理查德·沃洛迪(Richard Vorodi)及游戏检修田边贤辅的专访，其中透露了不少关于《银河战士·猎人竞技场》的消息。

与系列前几作不同的是，本作中萨姆斯在一开始就拥有全部的武器。本作中还将有其他6名猎人作为萨姆斯的竞争者出场，他们可以在对战模式中使用，并且拥有各自不同的武器装备。而在单人模式中，这些猎人则会经常出现阻挠萨姆斯。双方的关系经常在“狩猎”与“被狩猎”之间转换，很大程度上提高了游戏的紧张感。不过遗憾的是，由于发售期的时间差，本作将不会对应任天堂Wi-Fi网络。





此外，有小道消息称任天堂计划于秋季发售与《猎人竞技场》捆绑的NDS，售价150美元。



美国任天堂副社长透露GBM最新消息

最近，美国任天堂副社长佩林·卡普兰(Perrin Kaplan)在一次采访中透露了一些关于GBM和NDS的消息。卡普兰声称，GBM是为那些喜欢游戏而又追求流行的人准备的，可以随意更换外壳最大限度上满足了他们的表现欲。今后，GBM将针对不同的消费层面与NDS共存。今后，任天堂与其他厂商还将推出更多款式的GBM外壳供玩家选择。





“播放君”得到强化，可以播放MPEG4影像

任天堂宣布将对GBASP及NDS用影音播放工具“播放君(Playan)”进行升级，追加MPEG4格式的影像播放机能，并开放了相关的网站。升级方法为用电脑下载任天堂公布的升级包，解压后传送到SD卡之中。启动播放君之后便会自动更新。

热点点评：“播放君”这东西可以说是任天堂对抗PSP的权宜之计。但鉴于GBA与NDS有限的图形机能，其效果也只能用“聊胜于无”来形容了。（评论员 THX1138）

评论员文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。



任天堂再出歪招，《大合奏》追加曲目用GBA卡带

任天堂宣布将开发NDS游戏《大合奏》用追加曲目包，令人吃惊的是这一追加曲目包的载体竟然是GBA卡带？这款追加曲目包无法在GBA上运行，纯粹用作NDS《大合奏》的数据支持。用PC游戏的常用术语来说，可以算是一部"资料片"。其中收录的曲目将由日本玩家网上投票评选，结果将于8月22日正式公布。这款追加曲目包的出现，令许多玩家和厂商看到了NDS上GBA插槽的新用途，相信今后也会有更多的游戏利用上这一资源。





与iAudio X5合体！PSP非官方外设硬盘

韩国COWON公司推出的便携媒体播放器iAudio X5拥有20G的内置硬盘，但屏幕只有1.8英寸，是PSP的1/6。于是一些脑筋灵活的人便打起了它的主意，他们将iAudio X5与PSP连接在一起。利用iAudio X5的大容量硬盘储存数据，而影像则在PSP的巨大屏幕上播放。这种做法有效地实现了两部设备的优势互补，也令PSP成了继FC、SFC与PCE之后的第四部拥有大容量外部存储器的游戏机。不过，这种"二合一"的缺点也是显而易见的：两套设备的总价格接近5000元人民币，而且重量和耗电量也都是问题。





自制封面天衣无缝，任天狗之后是猫？

最近，《任天狗》带动NDS热卖可是令任天堂大赚了一笔，不过大概有很多玩家都曾经想过：为什么任天堂不推出"任天猫"呢？虽然任天堂目前完全没有任何相关计划，但耐不住性子的玩家却行动起来，自制了一版《任天猫》封面。我们不得不说，这位作者的功力实在是相当深厚。整张图制作得天衣无缝，不明就里的玩家一定会当成是任天堂官方制品。最令人拍案叫绝的是这款"任天猫"同样像《任天狗》那样列出了5款不同的猫咪，包括俄罗斯蓝猫、美国短耳猫、波斯猫等著名品种。

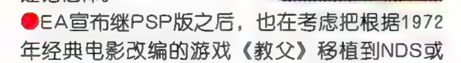
当然，这样的同人作品也不过是画饼充饥而已。各位爱游戏又爱猫咪的玩家还是继续耐心等待任天堂下一波圈钱计划吧。





掌机情报简讯台

●SONY宣布2GB的Memory Stick Duo记忆棒已经开发完成并投放市场，同时推出的还有2GB的高速记忆棒。



●EA宣布继PSP版之后，也在考虑把根据1972年经典电影改编的游戏《教父》移植到NDS或GBA上。

●索尼CEO霍华德·斯丁格在接受CNET采访时表示，将考虑令未来的PSP支持硬盘或闪存等外部存储设备。

●游戏公司Team17表示，其著名的美式爆笑战略游戏《百战天虫(Worms)》将推出NDS版本。

●任天堂公布了将于8月8日发售的《JUMP明星大乱斗》预约特典——全部27个收录作品的原画集。

评论员文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

最热门最受注目的新闻焦点！中国市场热点聚焦！

新闻话题 国内热点

事件 EVENT 网上传闻受到多方关注"PSP模拟器"真伪不明

本刊讯 PSP在最近几个月中因为可以运行多种游戏主机的模拟器而成为掌机界的"明星"，可这次轮到它自己被模拟了。近日国内知名模拟论坛上放出消息，一种名为"PSPX"的模拟软件正在开发之中。这个消息的确定性目前仍未被证实，但已经引起了广大玩家的高度关注。

国外网站日前公布了一条名为"PSPX PSP Emulator for PC"的消息。消息中称，有模拟器作者正在开发一种名为"PSPX"的模拟器，使用该模拟器可以在家用电脑上运行PSP游戏。据作者介绍，在这款模拟器上显示的绘图是通过其它软件绘制的，声音模拟则几乎已经完成。目前在这款模拟器上已经可以玩《泡泡龙》，速度是5-8FPS，《水银》也可以比较正常地运行，《山脊赛车》能够显示游戏的LOGO，但正式游戏的部分还进不去。这家国外网站还配了几张游戏图片作为消息的说明。作者表示，他正在优化这个模拟器的程序，但将来的发展还是个未知数。

国内论坛对这条消息进行转载以后，立刻引起了玩家们的广泛关注。玩家们对这个消息的反应各不相同，有一些玩家认为PSP的环境不会如此容易被模拟出来，觉得这个消息不实，但也有许多玩家表示相信模拟器开发者的实力，希望这款模拟器得到长足的发展。网友们的共同观点是，如果PSP模拟器真于近期问世，肯定会在玩家中受到非常广泛的欢迎。

截至发稿时为止，还没有新消息对这款模拟器的真实性进行证实。国内模拟论坛相关负责人表示，将继续留意这款模拟器的消息动向，并及时在网上进行公布。



网站上公布的"PSPX"运行画面。也许不久的将来，这个神奇的软件就会出现在玩家们面前。

热点点评：

这个暑期，PSP主机被"模拟"重重包围。先是花样繁多的跨机种模拟器，紧接着是ISO光盘镜像破解成功，而这回，终于轮到它自己的模拟器出现在电脑上了。不过，这个模拟器的消息公布之后，玩家们的反应与以往有些不同，网上的评论显得比较冷静，表示"可有可无，平心观望"的人占了相当多的数量。这不能不说是一种很有趣的现象。

细想起来，在现在的环境中，PC上的PSP模拟器立场确实显得有些微妙。一方面，由于同人软件的大举进攻，在相当一部分国内玩家心中，PSP已经变成了"能够随身携带的多媒体播放器加多机种模拟器"，PSP自己的游戏却摆到了次要位置。对于这样的PSP拥有者而言，PSP模拟器出不出现在PC上无关紧要，因为模拟器并不能体现出PSP主机的最大魅力，不会因此而造成事实上的损失。另一方面，对于没有PSP的"模拟一族"而言，他们并不关注PSP的附加功能，只希望在没有主机的情况下也可以玩到PSP自己的游戏。这两种想法出现的结果就是，即使PSP模拟器真的制作成功，玩家们之间的利益也不会产生太大的冲突。因此，国内论坛上没有出现其它机种模拟器问世

评论员文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

时那样的争论也是一件可以理解的事。

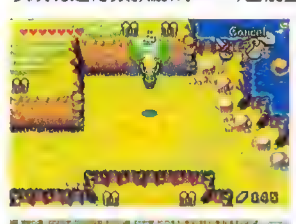
玩家们的反应或许可以给予我们一些启示。如今，电子娱乐领域中的“便携”概念已经逐渐向立体层次演化，从ipod时代开始的“21世纪的Walkman”潮流预示着掌机游戏不再是一种独立的形式，而是逐步和其它能够随身携带的电子娱乐工具发生融合。这意味着以“不需要硬件也能使用软件”为前提的模拟器将不再具有完全替代性，玩家将要在“付出硬件成本，享受所有便携机能”和“省下硬件成本，只使用部分游戏功能”中做出选择。如果对这种模式加以引导，也许可以成为游戏主机与模拟器共同发展的一种途径。当然，在目前的市场状况下，这种“共存”会牺牲软件商的利益，因此并没有实现的可能。国内官方游戏市场想找到良性的运作模式，仍然要经过一段漫长的旅程。（评论员L.H.）

事件 EVENT 便携游戏进入崭新时代 手机游戏下载蔚然成风

本刊讯 国内的模拟论坛上近日出现了许多手机游戏ROM和跨机种模拟器，手机用户将可以享受到便携游戏带来的各种乐趣。

最近在许多大型模拟论坛的下载区不时可以看到最新手机游戏的下载页面，其中包括许多知名品牌手机的游戏ROM，许多玩家都来到这些论坛上下载免费ROM到自己的手机里，下载的火热程度丝毫不逊色于各种掌上游戏机。

除手机专用游戏外，网上还出现了一些可以在特定款式手机上运行的跨机种模拟器。近日出现的一种GBA模拟器可以在摩托罗拉E680/I手机上运行，它将VBA交叉编译到了E680的嵌入式linux上，可以成功运行数款游戏ROM，目前虽然没有声音，速度也慢，但已经受到了这款手机用户的强烈支持。据悉，除这款GBA模拟器外，还有一些FC和GB的模拟器也已经开始在网上提供下载。





←玩家在网上公布的测试图片。有谁能想到，这些熟悉的游戏画面居然来自手机之上。

热点点评：

最近，许多游戏相关媒体都对手机游戏的发展进行了报道与论述。在国内的论坛上，也不时看到应如何对手机游戏进行定位的讨论。从自身的市场要求来看，游戏并不能被称为手机的主要功能，但随着技术的不断发展，“便携”信息工具的功能一体化问题开始逐渐受到重视。如今的手机已经具备了成为游戏平台的能力，手机游戏的质素也在以非常迅猛的速度不断提升。一些评论也开始在“掌机游戏”概念的基础上，将“便携游戏”作为一个整体的概念予以分析。从近日模拟论坛上的动向可以看出，玩家们开始将手机游戏作为一个独立的游戏体系，而不是作为可有可无的“搭头”来进行思考，手机游戏与传统意义上的掌机游戏已经在传播方式上有了相近之处。

毋庸讳言，这种新的动向和认识对手机和游戏市场都会产生一定影响。国内最近在手机游戏平台方面有许多新动向，手机游戏作为掌上娱乐的新型组成部分，已经离我们的玩家越来越近。但是，在手机这种平台上进行的模拟及ROM下载等目前仍属于自发行为，相对于手机市场自身的发展状况而言，显得有些落后而缺乏管理。如何正确看待手机游戏的发展趋势，将是许多业界人士即将面对的重要课题。（评论员L.H.）

事件 EVENT NDS模拟山雨欲来 游戏ROM“和盘托出”

本刊讯 一些国内模拟网站于近日放出了全部NDS的游戏ROM，喜欢烧录和模拟的掌机玩家对此表示热烈欢迎。

近日，伴随着烧录卡面市和模拟器开发受到关注，NDS的游戏ROM在国内各大模拟网站上纷纷登场。最近，网上已经放出了NDS迄今为止所发售的所有游戏ROM。在网站的下载界面上可以看到全部76款游戏的名称，从与NDS主机同时发售的《触摸瓦里奥制造》到最近才问世的《大盗伍右卫门 东海道中大江户天狗返之卷》应有尽有。玩家们可以通过BT或者HTTP的方式选择下载。

许多玩家对于NDS游戏ROM“和盘托出”表示欢迎。不少玩家在网上发帖，呼吁市面上的烧录工具尽快完善，同时对准备开发NDS模拟器的开发

评论员文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

人员表示支持。国内许多论坛的发言人也表示，今后将不断关注NDS新游戏的发售，随时更新下载信息，保证玩家们可以下载到最新的游戏ROM。

热点点评：

模拟界的动作从来都是很迅速的。从上期报道NDS游戏ROM开始出现后，不到半个月的时间里，玩家们已经可以在网上“随意挑选”想要的游戏了。可以想象到，只要烧录工具和模拟器能够再得到一些发展，NDS的“模拟时代”就会正式到来。

不可否认，这种趋势对于国内官方市场的发展会产生相当大的影响。目前有评论认为，当前烧录与模拟领域发展十分迅速，并已得到了广大玩家的热烈支持。在相关管理机制成熟之前，官方市场的当务之急是进行产品定位，“市场细分”，为自己的商品选择合适的用户群，这样才能在模拟环立的局面中找到一条生路。（评论员L.H.）



PSP上的MD模拟器PSPGenesisv0.15发布

本刊讯 PSP上的模拟器PSPGenesis近日放出了最新版本v0.15。

这次公布的新版本在原有的模拟器基础上作了一些改进，以下是国内论坛上的模拟器发布者公布的改进信息：

——修正了随时当机问题

——转换到了PSPSDK

——实时存档支持

——初级的屏幕缩放功能

前一段时期，PSP上出现了许多跨机种的模拟器，其中MD模拟器因为拥有多款经典游戏，一直受到玩家们的重点关注。



GBA《花火大会》1.0正式汉化版发布

本刊讯 国内的汉化小组TGB工作室近日放出了GBA游戏《花火大会》的1.0正式汉化版。

《花火大会》是ARUZE公司于2004年7月29日在GBA上推出的一款方块类PUZ游戏，风格清新可爱，系统也具有独到之处。7月初，国内论坛上就传出了这部作品的汉化版即将完成的消息，但之前放出的只是一个汉化过程中的测试版，正式的1.0汉化版于7月13日晚才正式提供下载。汉化版推出的消息放出后，网友们纷纷发帖对TGB工作室的汉化工作表示支持，并希望他们今后能制作出更好的汉化游戏作品。

下面是消息公布者关于此次汉化的原话：

汉化人员名单：

破解：李剑 美工：李剑

文饰：李剑

测试：李剑&nailgo





翻译：nailgo

技术支持：nailgo、菜鸟小生

汉化进度表：

文本破解：100%

图片破解：80%

文本翻译：98%

图片汉化：30%

←又一款GBA上的有趣游戏被汉化工作者们汉化成功了。玩家们将可以在模拟器上看到全中文的游戏界面。

同行透露“爱游戏”影星也成“掌机迷”？

本刊讯 近日有媒体在报道中称，老牌影星刘晓庆喜欢掌机游戏，在拍戏时还随身携带掌上游戏机。

这篇报道来自《重庆商报》。刘晓庆和年轻影星李冰冰前段时间正在横店进行电视剧《徽娘·宛心》的拍摄，该报记者在拍摄进入尾声时通过经纪人对李冰冰进行了采访。李冰冰在采访中提到了刘晓庆，说刘晓庆心态非常年轻，拍戏时包里总带着一部掌上游戏机，每个拍摄间隙都会打上一会，“一边打还一边笑，那快乐甚至感染了周围的人。”但报道中并没有透露刘晓庆玩的是哪一款掌机。

世界上不少明星都喜欢玩游戏。他们为了缓解繁忙工作中的压力，随身携带掌机来放松心情，这已经不是什么新鲜事，只是国内很少见到这种报道。从这种意义上讲，一直被媒体扣上“装嫩”帽子的刘晓庆这次确实是“年轻”了一把。

评论员文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

仙人指路

高温引爆夏季产业，坊蔫市场？PSP游戏成功破解，UMD市场一夜崩溃？JS损招频出，防人之心不可无；IDS终见天日，发售日临近价格曝光。

正午大街上能晒熟鸡蛋的三伏天到了，在炎炎夏日的季节里很多行业都火了，游泳池是天天爆满，俨然一幅搓澡堂的景色，冷饮类产品也是卖了个底朝天，无论是推着一箱矿泉水游走的散兵还是搞社区冰批的老板都乐得合不拢嘴。回头再看国内的电玩行业，其实真正进入盛夏以来似乎生意反而不如刚放假的时候那么火了，主要原因无非是该出手的人基本都集中在放假初那一段时间出手了，而且近期天气异常炎热，现代人的娱乐方式又多种多样，玩家的选择面很广，闲暇之余找家网城包个房间上网聊天，约上几个朋友三五成群去KTV一展歌喉，或是蹲个酒吧听听音乐都是不错的消暑去处。在大热天里电玩市场显然不是休闲购物场所，很多伪非边缘玩家已经很少来逛，只有那些忠实的铁杆玩家才会顶着该死的高温出门，而且来了基本上也是直奔主题。不过正所谓东边不亮西边亮，虽说买的人稍微少了点但租赁生意倒是挺红火的，3元每小时的PS2颇受低消费人群欢迎，也偶见小学生包GBA玩口袋妖怪，或是囊中羞涩的大学生和店家商量着付费体验PSP，其实，笔者发现咱们现在这个不完善的市场有时候也挺可爱的，至少很符合国情。大致总结了一下近期市场，接下来切入正题，本期最热闹最爆炸的事件毫无疑问是PSP游戏正式被破解，这次的突破可以说既顺理成章又让人感到惊讶。通过把破解后的游戏拷入记忆棒的形式吃到免费午餐，这样的设想和理念早在PSP发售初期就有出现过，如果没记错的话好像还是索尼率先提出的，只不过官方的说法是把小容量的试玩版游戏拷贝到玩家的记忆棒里供体验之用。那么既然可以用记忆棒玩小游戏，通过技术手段把不超过记忆棒容量的成品游戏拷贝到记忆棒里实现正常运行就有可能，所以说今天把当时提出的理念变成现实并不奇怪，只是大家都沉浸在模拟器的快乐中还没作好心理准备，或者是说都没想到会来得这么快，快的一点前兆都没有。至今破解了的游戏已经有20款以上，而且数量还在不断增加，为了玩到并迎接更大容量的游戏，已经有少数玩家闻风而动开始采购2G记忆棒，一步到位的确是最佳方案，不过比一套豪华版PSP还要昂贵很多的价格在短期内让大多数玩家难以接受。随着PSP被破解今后玩家购机时又多了一项痛苦的抉择，是买512M卡偶尔烧一个小游戏玩玩，还是买1G棒子体会大容量游戏，或者是咬牙闭眼直接入手2G一步到位，虽然现在要动用1G棒子的游戏都很少，但从长远考虑今后的游戏肯定会越做越大，2G自然是最佳选择，如果等不够用了再变卖1G棒子换2G估计损失会更大，甚至还不如买个便宜的512M先凑合着用，到时候丢了也就那么几百块的事，所以我个人推荐的方案是：2G>512M>1G，大家可作为参考，主意您拿。行情走势方面，自前期冰封撼动之后PSP的价位就持续走低，这是很多商家都没有预料到的，毕竟从汇率换算来看已经几乎没有余地再降，但行情犹如股市并不能用常规来判断，随着近期两次价格下调令得不少囤货的商家损失惨重，几乎是要亏本卖了，而且今后的行情会不会持续走低还是个问号，其实这还不算最严重的，要命的是PSP游戏宣告破解后柜台里的那些个正版UMD啊，这笔帐如果要算的话真是要以万为单位来衡量了，虽然现在用记忆棒玩部分游戏还需要用正版来引导，但相信技术成熟后定将是全直读，而且这很快就会到来。实在是没想到这么快就应了前几期说的那句戏言：让UMD见鬼去吧。



目前国内市场上已经出现了不同容量的记忆棒，面对它们，玩家究竟该何去何从呢？

近期市场上出现了用组装线控和组装包调换豪华版PSP中原装货的情况，决定在暑期购机的玩家一定要多加留意，切不可轻信那些虚低的报价，个别因降价而亏本的商家有理由恶向胆边生利用这种调包的手段挽回损失，如果没有绝对的鉴别能力还是直接购买普通版机器来的让人放心。另外还有部分商家利用包坏点这样的承诺来吸引顾客，这里不排除以加钱为前提条

吴楠	谢谢《PG》沙瓢我知道BOSS到底骗了我多少钱。
读者资料	18岁，男，300122，天津市红桥去红旗路龙禧员园56号楼4门201


买了主机买配件，莫赚黑钱丧良心。害人之心不可有，防人之心不可无！

件包坏点的实在人，但多数商家都是耍文字游戏，比方说亮点不能算是坏点，把暗点说成灰尘，气泡不是坏点不在承诺之内，真灰尘更是无从谈起，总之是兵来将挡水来土掩，各种状况有不同的说法，说是说包坏点，实际上是什么都不包，按照玩家戏言来说就是包坏点=包有坏点，索尼官方都不敢包的东西小小的JS敢包？实在是令人哭笑不得。在这里有必要提醒大家，不要被所谓的包坏点给晃了，一般来说真正的全包点是要加钱的，否则好的都挑走了，有瑕疵的机器给谁去，商家留着自用？用得过来么。当然，玩家花了大价钱选一台完美的机器无可厚非，但也不必太较汁，坏点我就不说了，这个谁都不希望有，只是灰尘这东西出现的概率真是比什么都高，你想挑一台什么点都没有而且一粒灰都没进的机器，就是把店家翻个底朝天也不一定能碰到，再说就算你弄到一台超完美的机器，以后也难免会进灰，除非你用真空包装把它供起来。周边方面就在前两天的14号索尼官方发售了一款PSP专用座充，设计方面非常简洁，电压同样是100V-240V全对应，最重要的是充电所用时间大幅缩短，不过实用归实用，折合人民币近280元的价格估计能接受的人不多。

恐怕谁也没有想到真正意义上的破解PSP会比DS来的还要早，现在几乎所有的目光都聚集在PSP身上，DS在国内的尴尬境地不言而喻，

现在还价格高高的卡带，却面临着被破解的危险。

虽然现在DS通过刷机也能运行很多试玩版游戏，但毕竟只停留在这样的程度上显然是无法令人满意的，从破解这个层面上来说DS已经是远远落后了。IDS自从公布之后几乎就没有声响，近日神游官方终于宣布将于23日率先在8个城市正式发售IDS，届时将会有各种促销活动，有条件去现场的玩家不要错过机会哦，不过令人不解的是这8个首发地中居然没有广州这样的大城市，莫非神游是考虑到广州方面的批发商会乘机来个"全国首发"？按照惯例价格方面官方对外不会有任何明确的表示，不过按照我们商家的大致预订进价来推算，届时实际市场价应该是1500左右，对比现在水货的行情只能说是基本持平吧，但可以确定的是厂家首批出货是强制一机带一卡，这样的捆绑销售玩家会不会买帐是个未知数。另外估计这次又要出现像小神游SP上市初期那样款式无选择的局面，因为按照神游一贯的风格是没可


随着神游新掌机的发售在即，国内一些周边厂家也展开活动，而一些海外产品也开始现身国内。

能一口气推出多款颜色的，要紧跟日本潮流恐怕还要花上很长一段时间，而且行货机标榜的中文游戏专署功能可以坚持多久也令人担忧，随着今后烧录技术的成熟，恐怕这也将会成为浮云吧，不过只要营销得当今后国内市场依然是行货的天下，这点是没问题的，所以请大家放心的支持行货吧。小神游SP的价格日前又有一次比较明显的下调，虽然和其他机种相比金额不大，但对于价格异常坚挺的行货SP来说已属大动作，我想要不是IDS发售恐怕神游没有任何理由在暑假旺季把旗下的主流机种降价吧，其实我更希望索尼也进来插一杠，所谓没有竞争就没有发展嘛。

文/严俊　责编/雪人

参考价			
NDS银色	1140元	中国龙SP	750元
NDS新色	1170元	翻新SP	530元
PSP普通版	1580元	翻新GBA	330元
PSP豪华版	1840元	DS游戏贴换	20元起
小神游SP	650元	PSP游戏贴换	20元起

贾祖欣	NDS的游戏性强一些，游戏都很有创意，PSP的画面是SONY的必杀技。
读者资料	22岁，男，150040，黑龙江省哈尔滨市黑龙江中医药大学21#

炎炎夏季日当头，正是购机好时候；
玩家上街忙奔走，店铺进货细运筹；
任氏动向待观望，索尼掌机占鳌头；
看片听曲实为乐，模拟烧录任风流。

市场云云

PSP破解工作告成 推动大容量记忆棒销量

同学们如果喜欢上网的话最近一定会为网络上PSP传出的破解新闻所震撼，确实，自从《Lumines》被破解之后，破解PSP游戏就如同雨后春笋般冒出来，当然，这样所说的破解游戏是指游戏ISO的LOADER，其实很早之前PSP的游戏ISO就被大量DUMP，只不过一直无法在记忆棒上面运行而已，不过许多玩家已经预料到总有一天会有办法让这些ISO在棒子上跑起来，如今高手们放出了LODADER，只要你有大容量记忆棒，将ISO拷进去，然后正常加载LOADER，那么PSP游戏也就可以在记忆棒上完美运行了。



正因为PSP游戏的破解，导致目前掌机市场发生了些变化，具体如何，请听云云分析。众所周知PSP的ISO文件较大，像《捉猴P》就超过了500M，如果说你还在用豪华版PSP原带的32M记忆棒那肯定就不够了，当然了，像《AI围棋》这种只有几M的小游戏倒是可以运行的。话说回来，某些游戏厂商确实不厚道，1.8G的光盘竟然只放了几M进去，又比如泡泡龙，也才几十M，类似的情况不少，呵呵，但是一些大作如《Lumines》还是有几百M，如果为了玩更多的破解游戏，越大容量的记忆棒越好，所以现在游戏店里的大容量记忆棒销量越来越好，许多玩家刚买PSP便认准了1G的记忆棒，也许有朋友要问为什么不买512M的棒，这还用问？随着越来越多的ISO放出，大容量的ISO日益增多，512M的棒格式化后只有468M大小，超过的ISO是没法放进去的，所以就只能干瞪眼看人家玩了，也就是说目前记忆棒已经跨入了1G标配时代，由于wab2.5e（多引导工具）的发布，在记忆棒里放置多个ISO随时随地玩也成为了可能，这样一来1G的记忆棒还怕没有用武之地吗？



回想一两个月前，PSP除了UMD游戏之外最为重要的应用不过是看电影和玩模拟器罢了，如今随着破解游戏的出现，看电影和玩模拟器都被盖住了风头，网络上各大论坛都充斥着破解游戏的话题，以往那些买PSP只为玩模拟器的玩家们也逐渐向玩破解游戏转变，前面提到了1G记忆棒销售势头看涨，不过据观察，大多都是玩家购买的水货，水货棒比组装棒好，因为水棒虽然是走私货但是有质量保证，而且商家一般都保几年。价钱方面普遍在800元左右。此外，目前还有专门为PSP设计的SONY 1G彩棒销售，这种棒外观漂亮，要比普通版本的棒贵上几十元，不过仍然是900元内可以拿下（水货价格），格式化后容量有949M，在USB 2.0接口的电脑上传送800M的文件大概需要3分40秒，比512M的棒子速度要快上不少，同时也比1G的蓝棒快，也许你打算去购买国内组装的1G MSD，那种估计要700多元，根据使用效果来看，我们更加推荐购买这种水货彩棒，价钱并贵不了多少，但是品质却更有保证，划算……



如果哪位同学手头富裕，期望一步到位的话那云云也有好东西向你推荐，SONY的2G高速记忆棒，与1G的相比，价格就翻倍了，目前需要2100-2400元左右才能入手，一般玩家实在难以接受，不过目前正版的游戏需要三四百元一张， 一个2G的记忆棒差不多才七张正版卡带的价格，目前已经破解的PSP游戏远超7个，所以如此算来也划算，只是看各位怎样安排资金计划消费了。2G的记忆棒格式化后有1948M，损失也不多。此外，SANDISK也推出了2G的彩棒，感兴趣的朋友可以去官方网站看看。



再谈谈关于UMD游戏碟的问题，大家或许以为PSP游戏被破解之后UMD再也卖不出去了对吧？实际上，目前被破解的UMD游戏确实销量与以往相比要差上许多，比如《NBA 2K5》、《Lumines》、《泡泡龙》、《合金装备》、《苍穹》等，但是，目前并非所有的游戏都被破解，

韩飞	以游戏会友，以游戏为乐，欢乐一生。
读者资料	男，技术人员，24岁，北京丰台区赵公口小区24楼1706室，100075

而且所谓破解游戏有两种类型，一种是直接运行，不需要引导，而另外一种则需要UMD游戏碟进行引导，因为那些破解的游戏需要UMD碟里的PRX文件，而一盘引导碟能否引导多个游戏呢？答案是肯定的，玩家们的实际经验告诉我们《永恒传说》以及《wipout pune》都是不错的引导碟。所以有相识的游戏店近日告诉我这两盘卡的销量不错。

话说回来，如果急于想感受那些破解游戏的魅力又不愿意等免引导的LOADER，确实可以购买一张引导盘，不过UMD碟是有着不断降价的趋势，而且未来肯定会出现更多免引导的游戏，所以……还是要考虑好哦。

播放君受到玩家欢迎　与PSP共享片源成为现实



前段时间给玩家介绍的PLAYAN（播放君）近日增添了新功能，任天堂发布了一个小文件可以让PLAYAN支持*.MP4格式，也就是说播放君可以像PSP一样享用高素质的MP4文件了。



云云曾经在网络上放出一个播放君的评测，许多玩家看到播放君的实际效果以及功能介绍之后都纷纷询问云云在何处购买播放君，不过可惜云云当初也是在JS手里买的，一直也没有找到大量出售的播放君，所以对此只有摇头……后来发现某论坛有JS以高价出售播放君，每套竟然要650-750元，实在是太黑了，不过对于没有路子的玩家来说，能够找到就已经算不错了，所以价格方面也只有甘心挨宰了。之前有消息称GBM由于不内建MP3功能，所以会与PLAYAN捆绑销售，如果果真如此，那么以后它的普及就不成问题了。

不过播放君要实现播放MP3必须要将任天堂发布的那个文件放到根目录，比起原先仅提供低取样率单声道音效的 SD-Video 格式 ASF 影片档案来说，新支持的 MP4 格式将能提供 AAC 格式压缩，最大 48KHz 取样，流量 320Kbps 的立体声音效，品质可说是大幅提升。云云用播放君观看以前转好的PSP电影，发现除了有些电影字幕难



以看清外，在画面素质上提高很明显，当然，限于屏幕与PSP不同，其效果无法与PSP对抗，但是PLAYAN的卖点又增加了，感兴趣的玩家赶快找渠道入手哦。

此外，目前配合Playan使用的PC影片转文件程序「MediaStage Ver.4.2 for Nintendo」并不支持MP4格式的转换，任天堂后续将于官方网站陆续公布支持新档案格式的录像装置与新版转换软件，你也可以直接利用PSP的电影转换软件对电影进行转换。

NDS烧录卡大战即将拉开帷幕

全球第一款NDS烧录卡NEOFLASH发售之后，引起了广大玩家的重视，近日云云入手一套进行详尽评测后对其也有了更深刻的认识。作为第一款NDS烧录卡，NEOFLASH有着这样那样的缺点，比如要用正版卡引导，PASSME设备过大，软件不支持NDS游戏合卡……不过它的意义是巨大的，因为它开创了NDS烧录卡时代，当然了，在玩NDS游戏方面我个人觉得NEO FLASH已经做得不错了，目前有70个ROM可以完美运行（包括正常存档），同时还可以导出存档，也支持GBA游戏烧录，另外还提供了集成的模拟器功能，资金空闲的玩家可以买来玩玩。其实目前有玩家在网络上出售PASSME，大概只需要100多元，不过它需要XG2TURBO2005卡带配合才能玩NDS游戏，而且256M的XG2T2005不支持，必须要512M和1G的XG2T2005才支持，全套买下来花费也不小。





最新的nds烧录设备neoflash在大陆可真是着实的火了一把，多家厂家相继盯上了nds烧录。

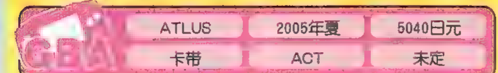
不过这种状况很快就要得到改善，电影卡方面已经发布了M3和G6，而EZ FLASH以及EWIN FLASH等公司都在开发各自的NDS烧录卡，相信一场NDS烧录卡大战就要拉开帷幕了，各位拭目以待吧！

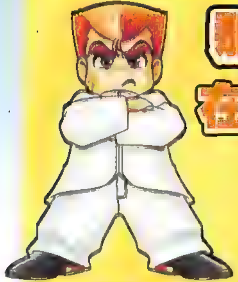
文/窗外不归的云
责编/天意

国夫君 热血合集

对躲避球、篮球、足球直到时代剧全都发起挑战的国雄君。他活跃过的一部分作品以凝缩的形式登场了。过去的名作完全复活！



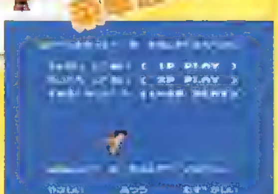




那种热血与兴奋在GAMEBOYADVANCE上复活了！

1987年，Technos Japan发售了一款名叫《热血硬派国夫君》的游戏。之后7年中连续推出了23部作品，成为了人气系列。如今，收录了它们的《国夫君 热血合集》在GBA上登场了！这部作品决定以连续三作的系列形式推出，每一作中都收录了从系列中精选出来的作品。这次的第一作中收录了《热血高校躲避球部》和《热血街头篮球》这两部佳作。





↑·在各国进行躲避球比赛的热血高校的"选手"们。真是一款"世界级"的游戏。

《热血》系列的历史

[illegible]

熱血高校 ドッジボール部

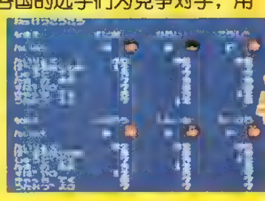
在什么花样都有的躲避球中燃烧热血吧！



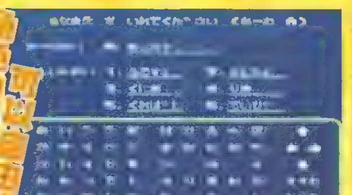




谁小时候都玩过的躲避球在国夫君他们玩的时候会变成什么样子？这个游戏将告诉你答案。这是一种需要战斗到对手体力归零为止的格斗式躲避球。以世界各国的选手们为竞争对手，用"螺旋射击""分身射击"等必杀技一路过关斩将吧！



·每个角色的能力和所拥有的必杀技都不一样。



↑原作中各种熟悉的系统会如实再现在本次的合集之中。队员的名字也可以自由进行编辑。

游戏模式共有三个!

● **远征比赛**
以NPC作为对手的连续战斗,战斗中将与世界各国的强队比试。为了夺得世界第一的称号,在世界各地不断转战。

● **对抗比赛**
选择喜欢的队伍进行对战。这个模式是双人使用的，和朋友们一起展开白热化的对抗吧。

● **俱乐部活动**
可以四个人同时参加的大乱斗!没有任何规则限制,最后仍然站着的人就获胜了。真刀实剑的正式较量。



↑沉浸在这个模式中反复游玩的人一定很多。

↑国夫君的必杀技"螺旋射击"出手。



在美国进行热火朝天的STREET BASKET!!

在美国境内各处的街道上，展开街头篮球激烈比赛的动作游戏！当然，热血系列特有的"拳打脚踢"以及使用道具的动作要素依然健在。用力量打倒对手，爽快地完成灌篮，目标是美国本土最强的街头篮球手！

在两种游戏模式中尽情游玩吧!

● **剧情模式**
沿着剧情发展进行比赛的模式。这个模式下可以双人同时游戏，和朋友组成小组，挑战二对二比赛吧。

● **对战模式**
至多四人同时进行对战的模式。即使没有凑够四个人，也可以选择NPC代替。



↑喂喂，这家伙手里拿的是什么啊？看起来怪危险的。



↓将美国本土全部卷入的街头篮球之战。

↑巧妙协助拿着球的同伴吧！使用攻击技巧进行牵制，不让敌人靠近等等，巧妙的分工配合对战局起着置关重要的作用。



Pretty Cure Max Heart

大人气动画《我们二人是Pretty Cure Max Heart》变身成谁都能玩的明快动作游戏在GBA上登场了。本作加入了新角色"Luminous","米普尔"们也会参加游戏。

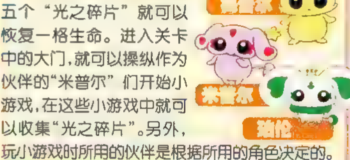
GBA		
BANDAI	2005.07.28	5040日元
卡带	ACT	1-2人

通过简单操作让三位可爱战士动起来的动作游戏!

游戏的舞台是一个大型的游乐园。游乐园中被分成"童话""水中""丛林""神秘"四个风格不同的区域，区域中的地形各不相同。



表示Pretty Cure们和露米纳丝生命值的心形标志。标志的个数成为零就GAME OVER了。

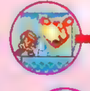


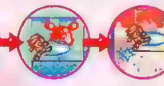
收集光之碎片就可以恢复生命值

在关卡之中，每收集五个"光之碎片"就可以恢复一格生命。进入关卡中的大门，就可以操纵作为伙伴的"米普尔"们开始小游戏，在这些小游戏中就可以收集"光之碎片"。另外，玩小游戏时所用的伙伴是根据所用的角色决定的。

用一个按键就可以实现连续攻击

→连打同一个按键，就可以使出拳和踢等连续技巧。

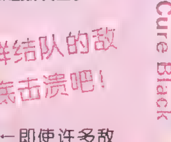




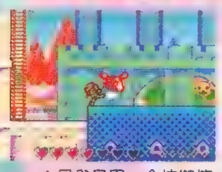


←跳跃中也同样可以通过连打按键的方式使出连踢攻击。

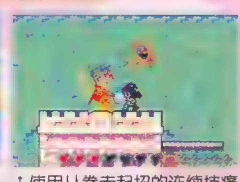
将成群结队的敌人彻底击溃吧!



←即使许多敌方角色同时袭来，也只要连打按键就足够了！使用连续攻击作战吧。



↑虽然是用一个按键使出的技巧，但也可以轻松打倒敌人。



↑使用从拳击起招的连续技痛击貌似家具的敌人。

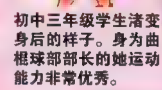
不同的关卡中，使用的角色也会变化

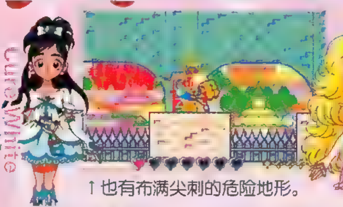
游戏中使用的主要角色是Cure Black、Cure White和Shiny Luminous这三个人。每个关卡中所使用的角色是事先决定好的。BOSS战时，三人则会同时出现，根据BOSS剩余的生命值轮番上阵，再用华丽的必杀技进行最后一击。



初中三年级学生渚变身后的样子。身为曲棍球部部长的她运动能力非常优秀。

↑在城外作战的Cure Black。另外两人的战斗舞台则以城内为主。





↑也有布满尖刺的危险地形。

真面目是渚的同学惠乃香。个性非常认真，但偶尔会犯迷糊。

比渚和惠乃香低两个年级的初中一年级生。性格沉静老成。

ScrewBreaker
-轰震的钢钻-

GBA	任天堂	未定	未定
	卡带	ACT	1人

GAME FREAK新作发表!

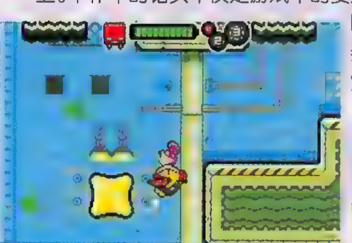
孕育了《口袋妖怪》的GAME FREAK在E3上发表了他们近日开发出的新型动作游戏!本期将为你详细解说这一作独有的特色与令人惊异的机能!

利用巨大的钻头横冲直撞!轻松而爽快的2D动作游戏

可以货真价实地体会到钻头的威力

一使用钻头,振动卡带的功能就会发动。如同使用真正钻头一般的感觉会立刻传达到你的手上。

乍看起来,本作只是个极其普通的2D动作游戏,但实际上搭载了一个非常新颖的"钻头系统"。只要主人公一使用钻头,画面上就会出现一个无比巨大的"齿轮计",卡带的震动会通过GBA主机传到你的手上。本作中的钻头不仅是游戏中的要素,更像是一个可以在掌中灵巧摆弄的玩具,游戏感觉轻松而愉快。



↑使用巨型钻头对广阔的2D地图进行大攻略!当主人公收集到隐藏在各处的宝物"齿轮"后,可以使钻头的性能得到三个层次的提升。追加新能力是一路前进的关键!

用钻头 吱咔咔咔!

画面中出现「齿轮计」

按L或者R键使用钻头

剧烈震动!

卡带发生震动,再现使用钻头的手感!

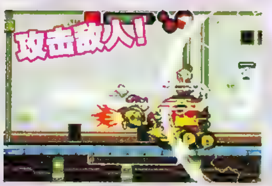
用途多种多样!什么事都能办到的万能钻头



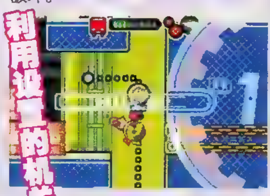
↑无论什么道路都不在话下。即使是这种狭窄的道路,只要有钻头在就毫不畏惧!



↑收集齿轮使钻头的能力提升后,即使是十分坚硬的障碍物也能轻松破坏。



↑当出现拦路的敌人时,钻头也是有效的武器。用这个打中敌人的话,一定能造成重创!



利用设置的机关!

↑将钻头钉在传送器上,就可以乘坐传送线路。像这样的技巧也有很多。

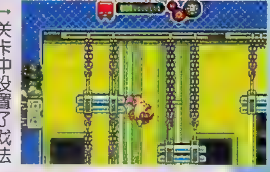
操纵钻头的主人公是个小巧的女孩子



↑游戏的目的是从邪恶组织"骷髅轮"手中夺回被抢走的红钻石。



←这个小女孩就是本作的主角,你能一口气冲进敌人的工厂,达成目的吗?



←关卡中设置了戏法一般的机关,你需要利用巨大的钻头通过它们。



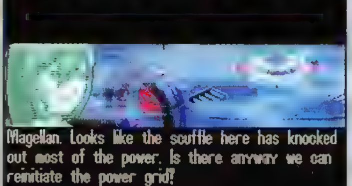
为GBA进行美版软件开发与销售的知名公司Orbital Media将于9月推出最新动作射击类游戏《SCURGE：HIVE》。游戏中，女赏金猎人杰尼莎·亚尔玛将在遥远星球上的神秘实验室里与被病毒感染的各种变异敌人搏斗，直至查清事件的真相。本作兼具宏大的场景与精巧的系统,是一款值得细细品味的着力之作。

GBA	Orbital Media	2005.09.15	未定
	卡带	ACT	未定

在充满谜团的研究设施中与未知的恐怖病毒搏斗吧！

剧情

48小时前，从偏远行星的毒性有机体研究所传来了代号为“Scurge”的遇难信号。为了实施救援以及对秘密研究项目进行调查，赏金猎人杰尼莎·亚尔玛被派遣到了发出遇难信号的研究设施中。杰尼莎将装备上相关部门整合最高技术水平而试制成功的武装护腕和战斗服，发挥出超人的调查技术与战斗能力,在研究设施350个以上的区域中进行探索,并且与超过50种感染了病毒的生物、机械和能量体进行激战。同时，那些未知的恐怖病毒也会不断攻击杰尼莎，玩家需要一边迅速展开调查，一边想办法抑制侵蚀，与病毒展开时间竞赛，以防止最糟糕事态的出现。



—当遇到特殊的设施时，杰尼莎会与某处进行联络。故事有着什么样的背景？

—在这些特殊装置里究竟隐藏了什么不为人知的秘密？



—可以通过地图画面检视周围区域的状况。各种特殊地点也会一一标明。

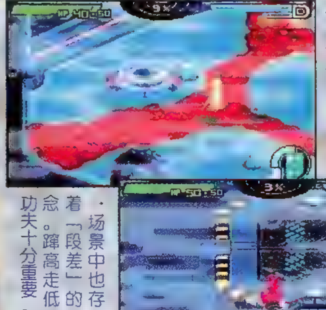
战斗舞台是充满科幻风格的未来设施！

作为战斗舞台的“毒性有机体研究所”是一座具有科幻色彩的巨型设施。所内的结构非常复杂,如同一所巨大的迷宫。活动场景中不仅有道路与障碍,还存在着高低段差。虽然是平面游戏，但战斗却充满了立体感。



—研究所中有各种各样的移动设施，巧妙利用它们才能进行周到的探索。

—游戏中也存在着「跳格子」式的场景，动作成分的比重不低。



—某些场景中还有特殊地形出现。越过这种地形是不是需要特殊的技巧？

·场景中也存在着「段差」的概念。蹿高走低的功夫十分重要。

爽快的动作射击和丰富的成长要素相结合!

矫健的身手,万能的武装

被选中进行这种危险的任务，主人公杰尼莎自然不是等闲之辈。在游戏中，她将通过灵活多变的动作与敌人周旋。特殊战斗自然要有特殊的武器，杰尼莎手上带着的武装护腕除可以进行射击外，还可以变化成一些特殊的工具或武器。在不同的状况下对应使用不同的动作将是克敌制胜，顺利前进的关键。



←杰尼沙不用梯子也能攀上一些高台。爬山涉水是赏金猎人的必修功课？



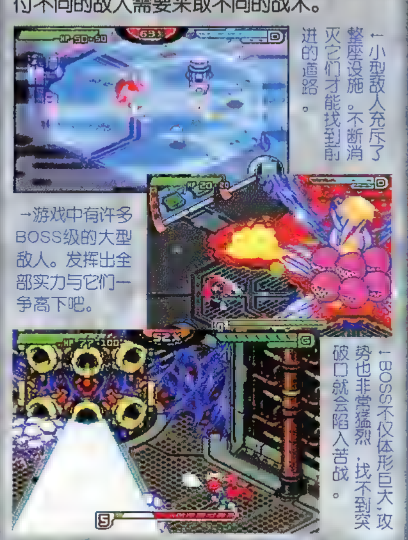
←杰尼沙的武装变化成了射程颇长的飞抓。

←主人公用飞抓钩住一些攀附点就可以实施长距离跳跃。真是杂技一般的高难动作啊。

←这个标志是不是特殊装备的显示？游戏中似乎还有隐藏系统。

多姿多彩的敌方角色!

游戏中的敌方角色是研究设施中感染了特殊病毒的各种变异体。主人公将在场景中与它们展开实时的对决。当主人公遇敌时，敌人会呈现出各种不同的性格，有些会主动发起进攻，也有一些会消极避战，转身逃走。对付不同的敌人需要采取不同的战术。



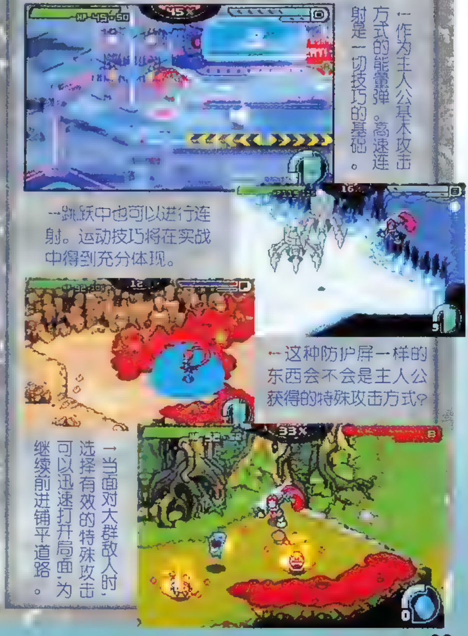
←小型敌人充斥了整座设施。不断消灭它们才能找到前进的道路。

←游戏中有许多BOSS级的大型敌人。发挥出全部实力与它们一争高下吧。

←BOSS不仅体形巨大，攻势也非常猛烈，找不到突破口就会陷入苦战。

用爽快的射击消灭敌人吧!

人物的操作性与射击的爽快感是动作射击游戏的精髓所在。从画面上看，杰尼莎似乎是利用武装护腕“掷”出能量弹进行射击，掌握射击的节奏可能会非常重要。除基本攻击外，玩家门还能在游戏进行中获得一些特殊的攻击方式。



←作为主人公基本攻击方式的能量弹。高速连射是一切技巧的基础。

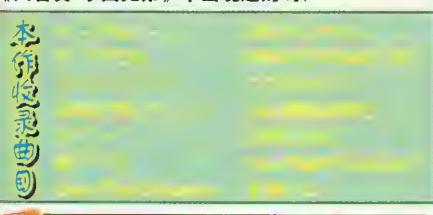
←跳跃中也可以进行连射。运动技巧将在实战中得到充分体现。

←这种防护屏一样的东西会不会是主人公获得的特殊攻击方式？

←当面对大群敌人时，选择有效的特殊攻击可以迅速打开局面，为继续前进铺平道路。



任天堂又创造了一款别具特色的游戏,这款《应援团》以日本动漫中常见的啦啦队为题材，玩家要带领应援团为生活中遇到各种烦恼的人加油打气，帮助他们摆脱困境。虽然官方把这款游戏的类型定义为ACT，但是从游戏玩法不难看出这款游戏带有音乐游戏的影子，连游戏中收录的曲目也有一些是《大合奏!乐团兄弟》中出现过的哟!



押忍!奋斗!应援团

NDS		
NINTENDO	2005.07.28	4800日元
卡带	ACT	1-4人用

随着歌声节奏进行三种不同的操作

点触标志



←按照标志上的数字顺序，随着应援团的歌声有节奏地点触标志。

时间环 随着时间推移，渐渐向内部收缩的圆环。

点触标志 标着数字以表示点触顺序的圆形标志。

逐渐缩小的时间环与数字标志外沿重合的瞬间点触



当时间环与数字标志的外沿完全重合时是最佳点触时机，能获得很高的分数。

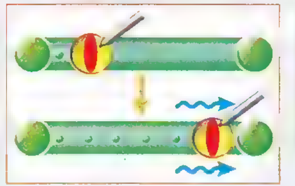
言语标志



←下屏幕中出现条状标志时，随着人物语言来回划动圆球。

点住圆球 圆球以长条标志的一端为起点向另一端移动。

随着圆球的来回移动用触笔点住做拖动动作



笔尖不能离开触屏，当出现箭头时，继续向相反方向拖动圆球，直到应援成功。

旋转标志



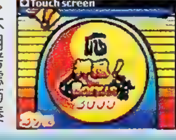
←和其它标志一样，旋转标志外侧也有渐渐缩小的时间环。

旋转标志 用触笔在圆盘形的旋转标志上不停画圈。

时间环缩小到一定程度前用触笔画出若干个圆形



在时间限制内在圆盘上画出足够多的圆就算应援成功了。



→不用考虑节奏问题，一口气画出尽量多的圆就可以了。

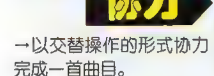
多人模式 最多四人同时游戏



对战

←1对1、1对2、2对2等对战专用关卡，根据应援成绩以不同视点展开竞速。





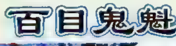
协力

→以交替操作的形式协力完成一首曲目。

教学模式 百目鬼团长言传身授



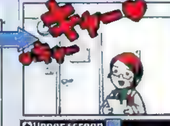
←教学模式中对游戏的操作方法进行非常简单易懂的解说。



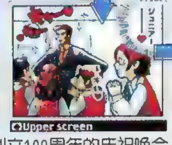


→在百目鬼团长的亲自指导下进行各种练习操作，他虽然外貌凶恶，其实心地善良。

游戏第二话的主角是



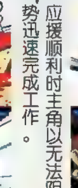





↑今天晚上要举行公司创立100周年的庆祝晚会，但是可怜的主角被办公室的前辈交与了一大堆工作，难道要这么错过晚会吗?

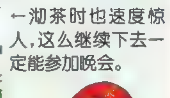


←应援顺利时主角以无法阻挡的气势迅速完成工作。



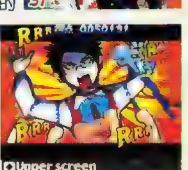


←沏茶时也速度惊人，这么继续下去一定能参加晚会。





↑应援成功，主角有机会接近社长少爷。



↑应援失败，主角被工作缠身。

山形幸子

根据难度更换团长



←游戏难度可以自由选择，根据难度不同还会更换团长。

←新加入的年轻的应援团团员，他和玩家一样是需要努力的新手。



滚动吃豆

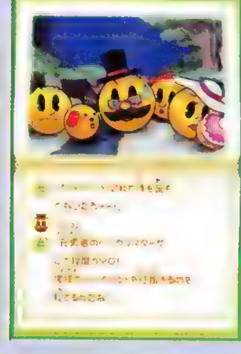


《PACMAN》系列游戏在推出了异质的《PAC-PIX》后，没过多长时间就又公布了这款玩法同样独特的《滚动吃豆》，用触笔控制被变成球形的PACMAN到处滚动，解开遇到的各种机关，打败各种幽灵敌人，这款《滚动吃豆》也不会让玩家失望哦！

NDS			
	NAMCO	2005.07.28	5040日元
	卡带	ACT	1人用

模式介绍

本作一共有三个模式：按照剧情发展进行逐关挑战的是"故事模式"，玩家可以看到性格各异的我方和敌方角色，随着PACMAN进行大冒险，宛如读一本童话书一般；另外还有追求最快速度过关的"时间挑战模式"，和需要费尽心机解开各种机关并打倒敌人的"挑战模式"。除此之外满足一定条件后就能玩到元祖《PACMAN》游戏哦，简单的画面在上下贯通的屏幕上展现，让人再次体验当年的快乐。

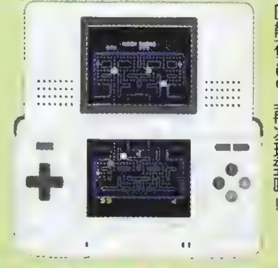




关卡介绍



游戏中的关卡多种多样非常丰富，各关卡风格迥异设计独特，并配置有不同的敌人和机关，富于变化的环境不易让玩家感觉重复而厌倦。穿梭于这样的游戏世界之中，和PACMAN一起拯救同伴，绝对充满乐趣，下面就介绍一下游戏中出现的六大世界的关卡。



↑在FC平台上给玩家带来无数快乐的初代《PACMAN》游戏，这回能在NDS上再次玩到哦！

吃豆城堡

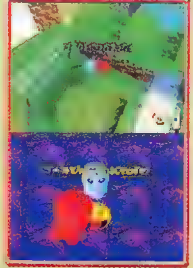




↑作为游戏中的第一个世界，玩家能得到详细的游戏方法指导，在这个空中城堡中行进时要频繁上下楼梯，共包括五个关卡。

旋转雨林

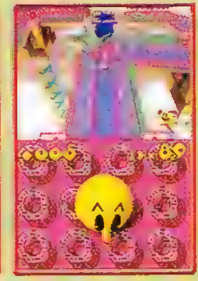




↑满眼都能看到绿色植物的热带雨林风格的世界，顾名思义，全部四个关卡中到处都有旋转舞台和机关。







↑被幽灵占据的游乐园建筑物都像点心一样，连下屏幕的背景都是甜甜圈，这个世界中还有各种交通工具，共有五个关卡。

幽灵鬼屋





↑PACLAND上的巨大房屋，里面聚集了很多幽灵，因此在这个世界里需要打败数量众多的各种幽灵，共有五个关卡。







↑两座古老的高塔位于火山之上，需要通过很多环形的路，这个世界里的机关也很多，在其中闯荡时会有暴热的感觉哦，共有六个关卡。

宇宙飞船





↑最后的世界只包括一个非常巨大的关卡，这就是抓走PACMAN的同伴们的元凶所驾驶的飞船了，里面到处都有灯饰。

道具介绍



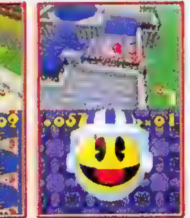
↑各个世界中存在的各种食物都可以为PACMAN回复一定HP。





↑吃了超级豆以后就能吃掉各种幽灵，完成形势大逆转。





↑各种巧克力是变身道具，能让PACMAN变为能力各异的多种形态。

骑士巧克力



→拥有强力铠甲，能撞坏一些障碍物，不易被风吹飞，但是滚动起来惯性很大。

风之巧克力



→能在空中滑翔或快速飘过水面，但是遇到大风就被吹走了，不容易控制。

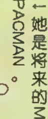
复原巧克力



→使球状的PACMAN恢复正常形态，没有什么弱点，移动起来方便很多。

新角色登场！





↑她是将来的MS.PACMAN。

PAC-GIRL



↑与幽灵战斗的勇者，将来会成为教授。

PAC-MASTER



↑稍微有点罗嗦的勇者夫人。

PAC-MASTER'S WIFE



↑勇者的孩子是爱哭的小家伙。

PAC-BABY



↑一点紧张感都没有的狗。

PAC-DOG



NDS	KOEI	2005.09.29	5040日元
	卡带	SLG	1-2人用

《三国志DS》的发售日已经确定了，同时也公布了一些为NDS版特别加入的要素，尤其是支持无线通信的本作极大方便了玩家们联机交换数据，两人还能进行武将单挑哦！



NDS版游戏新加入的各种要素一览

无线通信单挑



←单挑时要预测对手的出招，点触下屏幕右下角的扩、斩、突来进行攻击，三者之间存在着相互克制的关系。

无线通信建国





←游戏中能自由培养君主、武将，并能通过无线通信传递数据，使其在别人的游戏中出现。

特产品





↑满足一定条件后能得到大幅提升武将属性的特产品，而在通信对战获胜后也可以得到相应的特产品。

内政





↑上下屏幕分别显示各种信息和地图，直接点触进行操作非常方便，省去了来回切换的麻烦。

战争



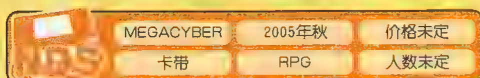
↑→战斗方面基本沿袭系列传统，让玩家感到熟悉，进化的画面看起来非常舒服。

←↓各种指令以触笔直接点触选择，也是非常方便的设计。



↑无论是移动还是攻击，都只需要轻轻一点。

这款游戏在NDS发售之初便已名列发售表上，从早期公布的少量游戏画面来看，这是一款3D的迷宫游戏，玩家需要操纵一名少女在迷宫中冒险。以3D形式表现的迷宫会使玩家感受到独特的体验，迷宫中存在的各种怪物都有可能在某个转角处突然出现在少女面前，这样的游戏会不会让你觉得恐怖呢？





Londonian Gothics 迷宫之洛丽塔



故事背景

本作的时间设定在19世纪末，“雾都”伦敦开始流传奇妙的流言，并相继发生了一些诡异的事件，隐藏在黑暗背后的是什么呢……

从左边这张官方网站的图片以及下面的人物和怪物设定图来看，游戏风格很贴近中世纪欧洲的风格。

主要登场角色



爱丽丝

本作的美少女主角，拥有美丽的双瞳和及至腰际的金色长发，往往不加思索便展开行动，十足的有勇无谋类型。



米夏尔

出身于苏格兰最北部的魔导士，担任着管家的职责，性格冷静沉着，无论何时何地都很难被别人看透。



纳波考夫

爱丽丝的父亲，厌恶战争的天才科学家，具有很强的正义感，由于埋首魔导科学的研究而经常被人误会。

部分出现怪物



黑寡妇

体型巨大的毒蜘蛛，行动速度很快。



铁处女

吸收数百人的鲜血后被怨念缠绕的刑具，无数双手把猎物拉进内部。



兽人

生活在荒野和森林中的怪物，时常变得凶暴，行动缓慢但攻击威力巨大。



响&实

本作主人公(游戏开始时选择一个)，拥有包含鹰之精灵的神器“鹰镜”的游历剑士。

Twelve トゥエルブ 戦国封神伝

PSP		
KONAMI	2005.08.25	5229日元
UMD	S·RPG	1人用

——精灵与人类共同生活的时代被称为“神代”。但随着魔神的出现，大地被水淹没。精灵们为了将魔神封入地底而用尽力量，消失在荒野之中……这已经是很久以前的传说了

在与日本战国时代十分近似的异世界“大和”中，身为旅行剑士的主人公在京城附近的山中救助了葵家的公主贞延。为了对抗想要令魔神复活的尾张大名正长，需要能对抗魔神的12件神器。而主角手中的刀“鹰镜”正是其中之一。





贞延

被尾张家当作魔神活祭品的葵家公主，逃走后被主人公所救。





无名

轻松使用太刀的神秘佣兵，在京城与主人公相遇。



山户

神户商人队航空团的成员，使用火枪的能手，也能使用初步的西洋神术。

清松

护卫贞延的少年忍者，性格直爽质朴，但稍稍有些软弱。

在战国时代
封印着魔神的极东之地“大和”
继承了传说中精灵之力的
十二位勇者为了寻求和平踏上了旅途……

所谓的“精灵”指的是寄宿在事物中的思念体。在森林、河川、建筑物、物品乃至生死概念中，都有精灵的存在。而有强力精灵寄宿的武器或防具则称为“神器”。特别是主人公们手持的神器中更是宿有12位大精灵。

雪

[illegible]的侍从长，被[illegible]去随主人公一同行动。

黑鹈

[illegible]武人，与爱马“[illegible]”一同作战，擅长使用弓箭。

嘉信

[illegible]的老师，是个在各地[illegible]行，见闻广博的老人。

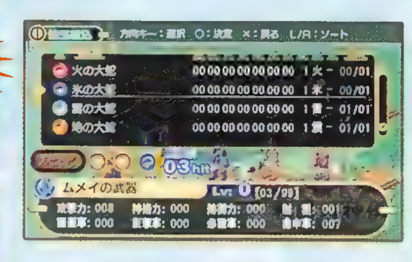
弁庆

与黑鹈一同行动的自动人偶，拥有压倒性的怪力。



除了精灵以外，大和的世界上还存在许多其他非人种族。其中最常见的就是巨人族和长寿族。巨人族是最接近人类的种族，但拥有巨大的身躯与强劲的力量，许多传说中的英雄都是巨人族。而长寿族则是人类与精灵的混血，由于无法与时代同步而往往离群索居。过去令大和一分为二的东西合战中，西家就是巨人族的后裔，东家则是长寿族的家系。





攻击时只要按照屏幕上的提示适时按下○键，就可以发动强力的连续攻击，以华丽的乱舞攻击对敌人造成巨大伤害!







正姬

在奥州森林中被主人公救助的青叶家少女，性格温柔善良。

巴斯克

号称格斗司祭的世界重量级格斗冠军。

朱理

使用西洋神术的男性，据说曾犯下大罪，是个充满谜团的人。

站在主人公面前的敌方人物！



游戏中玩家要随着剧情推进在大和世界中冒险，打倒各个战场上的敌人。其中还会有与主线剧情没有关系的“挑战场景”出现。战斗采用轮流行动的回合制，玩家还可以为角色装备“仙玉”的道具，这可以提高各种属性或是附加特殊效果。每次战斗前，玩家要选择一位角色作为军师，不同的军师会对全军的士气、经验值等等产生不同的附加效果。此外，选择军师后的对话还对会角色关系产生影响。战斗中，角色可以使用“应援”令其他角色获得各种支援效果。此外攻击时如果适时按下○键还可以发动强力的连续技。



正长

尾张家的主公，由于想要借魔神之力统一大和而被称为魔王。



兰丸

六天魔军之一，攻击性极强的好斗男子。

藤吉

正长麾下的女武将，六天魔军之一，有从小兵一路爬到现在位置的经历。



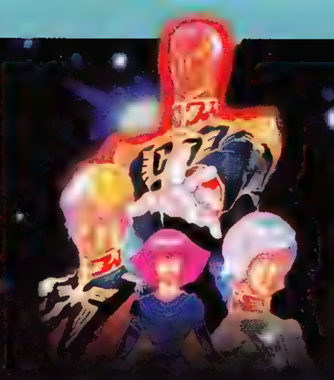
竹增

美成的监护人，是个正直而勇猛的武将。

美成

藤吉麾下的见习军师，性格冷静，拥有优秀的计算能力。

機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜





BANDAI	2005.08.11	5040日元
UMD	SLG	1人用

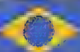


充满魅力的假想剧情！

假想剧情是《基连之野望》充满魅力的要素，玩家可以亲手推动剧情，令其与原作产生截然不同的发展。例如假如加尔玛·扎比没有死于白色要塞的炮火之下，那么他将率领一批忠心耿耿的将士，与哥哥多兹鲁一同建立“新生吉翁”，对抗基连无限膨胀的野心。同样，大家熟悉的“赤色彗星”夏亚也可能恢复凯斯帕·戴肯的身份，率领“新吉翁”为了重建吉翁的理想而战。

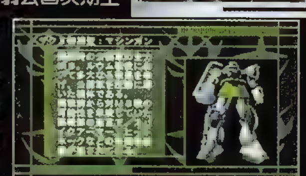


↑王牌驾驶员配上专用机会有额外的能力补正，达到事半功倍的效果

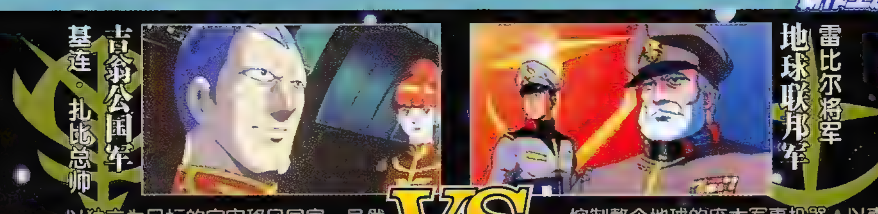


复杂的技术开发树！

《高达》系列一大特色便是丰富多彩的MS，《基连之野望》除了动画中出现过的机体外，还收录了大量只在小说、漫画、游戏、模型等媒介中出现过的MS。假如玩家在吉翁公国次期主力机竞标中选择了YMS-15“强人”的话，还会开发出完全原创的强人系列后继机种。与原作相同，著名的王牌机师往往都有自己的专用机。不要以为这些机体只是外形与一般的不同：假如让夏亚乘坐红色扎古的话，可以发挥出量产机3倍的力量！



↑吉翁公国可以开发多种新类型人专用机，配合NT驾驶员可以轻松消灭大批敌人……



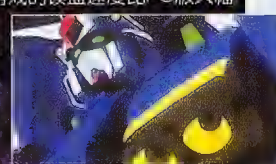
以独立为目标的宇宙移民国家，虽然资源匮乏、国力不强，但最初便拥有大量强力的MS部队与精英驾驶员。

控制整个地球的庞大军事机器，以南美贾布罗为总部，拥有丰富的资金及资源，可以毫不在乎地进行消耗战。



PSP版的注目点！

PSP版《基连之野望》利用UMD的大容量，将原本单独发售的资料片《攻略指令书》收录在内。利用《攻略指令书》，玩家可以直接选用各第三势力，或是进行各种或华丽或搞笑的特殊剧本。同时由于PSP的机能，游戏的读盘速度比PS版大幅度提高，画面也经过了优化处理更加美观。游戏共收录了总长度达45分钟以上的动画，其中联邦篇的OPENING“哀·战士”更是FANS必看的杰作！



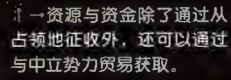
吉翁公国的全权在我手中！

战略与战术两部分构成的流程！

游戏的流程包括战略与战术两部分。战略部分中，玩家需要合理安排手中的资金与资源，开发、生产兵器，调动部队并发展与月面都市、中立卫星及军需企业等非交战势力的外交。而在战术部分中则需要玩家亲手调动部队攻陷对方的据点，是采用大部队的消耗战还是以少数精锐突击就看玩家的喜好了。







↑→资源与资金除了通过从占领地征收外，还可以通过与中立势力贸易获取。



↑与敌人的军需产业搞好关系的话，不但能得到技术支持，还可以通过秘密手段搞到敌人的兵器设计图。

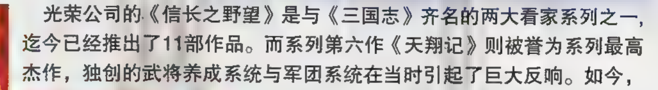
信長の野望 天翔記

光荣	2005年8月	5040日元
UMD	SLG	1人用

PSP



霸王的威势,将震动天下



光荣公司的《信长之野望》是与《三国志》齐名的两大看家系列之一,迄今已经推出了11部作品。而系列第六作《天翔记》则被誉为系列最高杰作，独创的武将养成系统与军团系统在当时引起了巨大反响。如今，经过全新包装的《天翔记》即将登陆PSP！本作基于PS2版同名作品，但由于利用了PSP的宽屏幕，数据的显示不再与画面重叠。同时,数据的读取速度也有了大幅度的提高。片头CG也是对应PSP宽屏量身定做的。PSP版《天翔记》一定不会让《信长》迷们失望！

培养强国家臣集团的养成系统



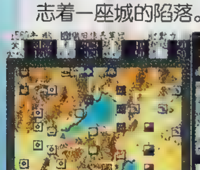
《天翔记》中,玩家可以通过养成系统培养自己的家臣:通过教育、内政或战争,家臣们将会积累经验值,并提高能力。除此以外,还可以通过赏赐家宝令家臣的能力得到进一步提高。全游戏共有1000名以上的武将登场,在其中挑选你喜欢的人，令他们成材吧。

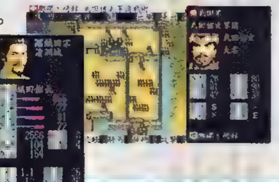


跨越战略战术两画面的战争系统

进入战争时,以被进攻的城为中心,周围所有的城都会被卷入战场。当战场上有多个势力存在时,势力之间的关系也十分值得注意。确认一个势力究竟是友好、敌对还是中立,这就需要在开战前进行周密的情报工作。战争分为野战和攻城战两大部分,野战胜利后将攻入对方城中,攻陷本丸则标志着一座城的陷落。





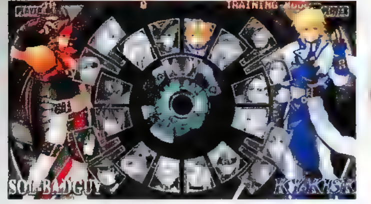


将领地分割统治的军团系统



随着领地增加，玩家属下的家臣也会越来越多，管理起来十分麻烦。此时便可以将值得信赖的家臣任命为军团长，令其率领一个军团管理部分领地。由于玩家无法对军团直接下达指令，因此一定要选择身份与能力都够高的家臣担任军团长。游戏中共有214座城，玩家共可以组织8个军团分别管理各地。

罪恶工具~重装上阵





PSP

SEGA	2005.09.29	3990日元
UMD	FTG	1~2人用

作为当前日本国民格斗作品的2D喧哗格斗代表作《罪恶工具(GGXX)》系列，相信众多玩家朋友们都或多或少的有所接触。其创新的世界观，性格各异并充满邪点色彩的人设，配合如重金属般充满魄力与速度感的独特操作，让无数2D格斗新锐玩家投身其中。

最初由天才游戏制作人石渡大辅先生创意并仅仅和其他两名制作人配合诞生的《GGXX》在SUMMY公司突破性的培养与支持中不断的突破创新。由于游戏的声光表现在同类型游戏中异常突出，所以也成为多个游戏平台竞相移植的代表作品。如今，《GGXX》也登陆到了PSP的宽屏上，相信无论是对格斗类型游戏充满兴趣的竞技型玩家还是本系列的热血FANS都会对这部作品充满期待。



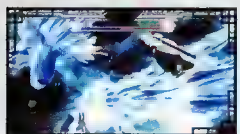
BLEACH ブリーチ 2

死神~魂之热斗2



SCE	2005.09.01	5040日元
UMD	FTG	1~2人用

《死神~魂之热斗》作为PSP上第一款3D格斗游戏，虽然有着种种不足，但仍然受到了广大Fans的欢迎。如今，SCE趁热打铁又推出了《魂之热斗2》。本作在保持前作系统的基础之上增加了3个新人物，一定程度上弥补了前作人物不足的缺陷。







朽木白哉

静灵廷六番队队长，也是号称死神四大家族之一的朽木家现任大当家，露琪亚的义兄。清秀的外表下总是一副冷酷高傲的表情。

用心感受 游戏品质

责编/翔武

游戏品质 用心感受

这段时间的动漫改编游戏比较多，可以说是造福了相关动漫的FANS。《桃太郎电铁G》非常适合和朋友聚在一起玩。《头脑放松教室》使不喜欢玩游戏的人也能拿起NDS。

桃太郎电铁G 制作黄金卡组

桃太郎电铁G ゴールドデッキを作れ!

HUDSON	2005.06.30
TAB	128M
1-4人用	得分 16



雪人

《桃太郎电铁》是一个类似于《大富翁》的益智系列游戏，这次在GBA上推出的本作也沿袭了系列惯有的轻松搞笑的风格。玩家可以通过掷骰子的形式在整个日本开始一场赚钱大赛，而对手的等级是《桃太郎》故事中的妖魔鬼怪。游戏中设定的丰富的卡片，玩家可以通过它们来改变游戏局势；而层出不穷的搞笑事件则让玩家在紧张的竞争中获得了不少乐趣！



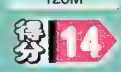
翔武

《桃太郎电铁》最初登陆于FC，到现在已经有多部作品了。本作还是在日本地图上展开，游戏中有各种有意思的事件，甚至连2008年北京举办奥运的事件都有。本作秉承了系列作品一贯的风格，无论从画面、音乐以及事件数目等方面，都可以看到厂商是用心制作的。联机是这个游戏最大的乐趣，一机一卡可以1-4人一起玩，为广大玩家提供了便利。

MAR HEAVEN 敲开天堂之门

メルヘヴン KNOCKIN'ON HEAVEN'S DOOR

KONAMI	2005.06.30
ARPG	128M
1-2人用	得分 14







方舟

本作是一款动漫改编的游戏。在游戏中，战斗是在一个区域内手动操作战斗，角色只能向左或向右进行攻击，普通攻击的攻击力实在是无法面对后期敌人的HP，整个游戏几乎就是在靠使用ARM战斗。ARM的编成系统比较有意思，特别是在和朋友的对战中。本作中收录的ARM十分多，利用联机功能可以和朋友交换ARM，对有收集癖好的玩家是个帮助。



翔武

本作是根据同名漫画改编的，游戏大部分剧情忠实原作，只是后面加的原创剧情并不是很好。游戏中剧情发展到地下湖战斗结束，还是觉得短了点。漫画中的ARM在游戏中再现的比较好，不过给人的感觉就是普通攻击基本没用，整个游戏就是在靠ARM打。希望以后出续作的时候剧情能再长一些，这款游戏在诸多动漫改编的游戏中算不错的，值得一玩。

表示GBA游戏 表示NDS游戏 表示PSP游戏



头脑放松教室
やわらかあたま塾

任天堂 | 2005.06.30
ETC | 对应触笔
1-8人用 | 得分 15



本作是一款由任天堂推出的健脑益智类小游戏，游戏将针对玩家的语言、记忆力、分析、数字和感觉等五个方面来进行锻炼。游戏的操作方法比较简单，玩家可以比较轻松的进行各种益智小测验。而测验的内容也不是很难，大多是一些单词记忆、数字计算之类的题目。由于是日语问题，国内的玩家会遇到不小的障碍，不过懂日语的玩家不妨买来一试。

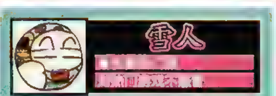


本作和前段时间推出的《锻炼大脑的DS训练》差不多，都是通过诸多小游戏来锻炼玩家的脑力。从《锻炼大脑的DS训练》的销量看出任天堂似乎是找对了市场，也使NDS的受众范围不是那么单一，体现了当初所说的让所有年龄段的人一起来玩NDS的想法。本作中的测试内容基本是一看就懂，不但对头脑进行了锻炼，而且还得到了放松。有兴趣的玩家可以考虑入手。



武器种族传说 被封印的颂歌
エレメンタルジェイド 封印されし诟

TOMY | 2005.07.07
RPG | 64M
1人用 | 得分 13



《武器种族传说》由漫画改编为动画时失去了一些味道，由动画改编为游戏也一样，本作除了登场人物是动画中的那几个，人物技能名称有一部分跟动画中的一样之外，就没有任何与动画有关联的地方了。本作剧情是完全原创的，移动方式是AVG式的，如果能做成大多数RPG那样能自由移动会更好一些，同契时的动画如果能做得更华丽的话一定能成为游戏的亮点。

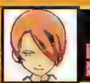


看过《武器种族传说》的动画之后，才对游戏产生了兴趣，但是本作稍微有点让人失望，能算得上比较不错的地方就是战斗方式了。战斗时通过人物卡片的各种组合来使用不同的技能，某些技能发动时还有动画切入，最有趣的就是希丝卡发动最终绝招时的动画了。找出各种组合的技能算是有点乐趣，技能受到人物等级的限制，想要收集全部技能的话就不得不练级了。



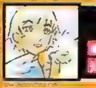
火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸
NARUTO-ナルト-ナルトRPG2 千鸟VS螺旋丸

TOMY | 2005.07.14
RPG | 对应触笔
1-2人用 | 得分 16



翔武

本作是GBA上《火影忍者RPG》的续作，和《忍者大结集3》的情况相同，本作的画面比起GBA的前作可以说没多大改进。本作在使用忍术时不仅有特写，而且还会喊出来，给玩家一种代入感。阵型系统和前作没什么变化。本作中可以使用的人物众多，而且可以把自己喜欢的人物编成一队，利用无线通信和朋友交换道具或对战。火影FANS绝对不能错过。



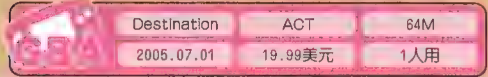

《火影忍者RPG2》的表现确实不错，光是游戏中超级豪华的己方阵容就让很多FANS心动不已了，另外还有数量众多的忍术简直让人看花了眼，用自己喜欢的人物组成战斗先发阵容，用自己喜欢的忍术打败敌人，都让人觉得非常爽快，战斗时的人物语音非常有代入感。游戏中的限时事件紧张有趣，通关一次后才能出现的隐藏要素使二周目也充满乐趣。

张立	GBA游戏越来越少了，但GBA在我们心里永远不会过时，我们还有老游戏可以玩。
读者资料	21岁，男，100024，北京朝阳区管庄西里

热血案内

责编/阿武

《KIEN》是一款不知名的ACT游戏，但是游戏中的一些系统设定不得不让我们感叹麻雀虽小五脏俱全。



Destination	ACT	64M
2005.07.01	19.99美元	1人用



系统介绍

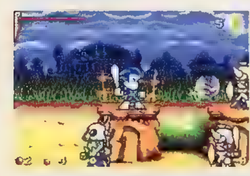
操作介绍	
方向键	控制人物移动
A键	攻击
B键	跳跃
L键	发动蓝色的魔法
R键	发动红色的魔法
Start键	菜单
Select键	人物状态

★职业介绍



像很多游戏一样，男主角是近身攻击型的，女主角是远程魔法攻击型的。男主角可以使用蓝色魔法，无法使用红色魔法，近战攻击力比较高。女主角只能使用魔法攻击，攻击力稍微弱一点。

★武器与魔法



在游戏中，武器与魔法的获得是通过打碎特定的石块得到的，当然打出来的东西是随机的，并且打出来的东西能否使用还要看对应的职业、时候以及主角的级别，这也是本游戏比较独特的地方。

★人物升级与级别评价



再次游戏中要想升级就要多打敌人，在状态栏里的XP即是经验值，除了级数这个设定外，在游戏中还有人物级别评价这个设定，玩家一上来的级别是新手，随着人物级数的升高，其相应的评价也会上升。

人物最低评价：novice（新手）

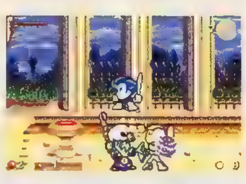
魔法师人物最高评价：Holy Priestess（S级神圣牧师）

战士最高评价：Holy Warrior（S级勇者）

★攻击力与魔法值的提升

角色攻击力以及MP的提升不是看级别的，是随着主角的评价而提升的，也就是说在玩家1级和2级的时候所能给予敌人的伤害值是相同的，因为此时玩家的评价是新手。

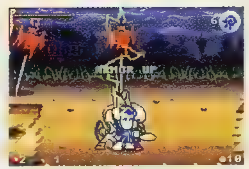
★跳跃的设定



游戏中的人物在从高处跳下时会摔伤，伤害值与玩家跳下的高度成正比，但是人物从多高的地方跳下来也不会死掉。如果玩家此时身上有一层装甲，那么装甲就会被摔坏，不过由于有一层装甲，所以其受到的伤害也会相应减少。另外，通常是无法接两段跳的，但是如果先跳到敌人的头上，那就可以接二段跳了。

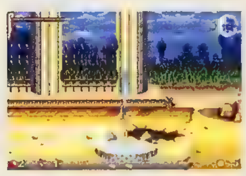
赵之林	玩游戏是享受，玩不到游戏是噩梦。
读者资料	15岁，男，湖北省武汉市洪山区

★装甲的设定



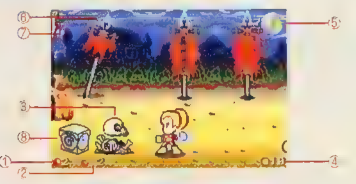
当玩家屏幕右下角的硬币数达到10的时候，玩家身上就会自动被加上一层盔甲，盔甲不累计，最多只有一层。盔甲十分不结实,被攻击一下就会破掉,几乎没有用,无非就是减少点伤害而已。

★传送点



传送点在游戏中起着衔接的作用，不过在游戏初期会有些传送点是用不了的，需要特殊的级别才可以。传送点是使用方法很简单，主要在传送点上面按Start就可以了。

★界面介绍



1、主角的生命数。

2、宝石数，这个宝石数与主角的生命数有密切的关系，吃够30个就会加1的生命数。

3、敌人死后留下的尸骨。

4、硬币数，这里面硬币可不是钱，而是用来加一层装甲用的。

5、蓝色魔法，蓝色魔法旁边的数字为能使用的次数。

6、主角的HP。

7、主角的MP。另外，在MP槽的下面有一行特殊槽。只有在得到一些强化魔法后才会出现，其效果是瞬间提升攻击力或者带有隐身效果，但是有时间限制。

8、特殊的石块，打碎这个石块就可以得到魔法或者武器。

★小技巧

1、其实本游戏选女主角是最好用的，因为女主角的攻击属于远程的，恰巧电脑的判定是当玩家离它有一定距离攻击它时，敌人是不会去防御的，所以用女主角打几乎不会费工夫。

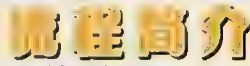
2、游戏中出现加HP和加MP的地方可以无限使用，喜欢练级的玩家可以利用这个疯狂练级。

★心得

其实这个游戏并不用注重练级，敌人只会是障碍物，有时候你自然而然地就会升级了。

关于魔法其实不太实用，因为蓝色魔法可以被敌人防住，红色魔法造成的伤害比较低，所以一般还是不使的好，但是在用女主角攻击时边攻击边使用蓝色魔法效果不错。

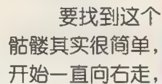
本游戏级数最高可以达到199级，到这个级别的时候几乎就是一下秒掉一个敌人了，但是要想达到这个级别并不是很容易的事情，这就需要玩家不断努力了。



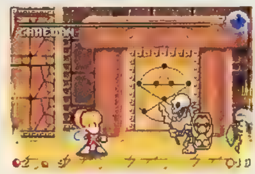
The Empire Of Darkness



本关过关的条件是消灭图中的骷髅。



要找到这个骷髅其实很简单，开始一直向右走，不要在第一传送点传送，到图中位置跳的时候最好从下面跳过去，因为从上面跳不仅有敌人，跳过去还要损血．还有一点就是由于此游戏的显示问题，最好来个大跳，不然就要掉下去了，然后前进来到第二个传送点处选择传送会来到新的一个地方，在这个地方不断前进，中途所遇到的传送点一律不传送，一直来到尽头即可遇到这个大骷髅并进入BOSS战。



BOSS攻击方式共有两种，一种是用枪攻击，一种是用盾牌喷射火球。大骷髅的HP十分多，打起来会比较的累，需要注意的是在它的两旁还有两个小骷髅捣乱，建议玩家先让左边的小喽罗和那个大骷髅同侧，然后再灭掉那两个喽罗，然后再用远距离攻击打大骷髅，由于距离问题骷髅是不会去防御的，只要不停地打它就可以了，至于那些喽罗的再生也不是问题,最好先灭掉它们，然后再专心打骷髅，注意它有时会用盾牌喷射火球，要及时闪避．大骷髅主要是近战型的，最好不要让它近身，否则让它打一下那就没多少HP了。注意战斗中要不断地换位置以处于有利的地形。消灭骷髅后就过关了。后面关卡的任务都不一样，不过都比较简单，在此就不多介绍了。

文/auger

王一凡	因游戏我的人生而改变，因为我一天被老师和家长骂N遍。
读者资料	17岁，男，130500，吉林省九台市第一中学二年16班

光辉与荣耀之书

——走进诸神的世界

文/Justice 责/方舟

欧洲篇

自古以来，人类世界中存在着种种宗教、神话与传说。这固然是古人对自然与未知世界敬畏的表现，但也为后人留下了无数谈资。游戏中，这些神话同样无处不在，它们往往担任着世界观基石的重任，抑或是为游戏提供了种种名词典故。

作为当今世界的主流文化，欧洲文明对整个世界的浸染不可谓不深。剑与魔法的欧式奇幻背景在日式游戏中层出不穷就是最好的佐证。但日式游戏中的欧式奇幻世界往往融入了大量东方式的价值观与世界观，现在让我们看一看真正的欧洲神话是什么样子：



十字架下的千年王国·基督教

基督教是当今世界信徒最多，影响力最大的宗教。它创建于公元1世纪，由于教义中包含当时许多古老多神教所没有的“死后救赎”这一概念而得到了众多信徒的拥护。其间虽遭到尼禄(Nero)等罗马皇帝的一再打压甚至屠杀，但基督教以新兴宗教特有的顽强生命力坚持了下来并持续传播。到了公元4世纪，罗马皇帝君士坦丁大帝(Costantinus)皈依基督教，并宣布基督教为国教，而原本的罗马宗教则在信徒不断流失之下逐渐衰败。君士坦丁大帝死后，皇帝尤里安(Julianus)一度想要取回多神教的荣耀，但始终无法逆转时代的车轮，自己反而背上了“叛教者”的污名……在这之后，基督教被新皇帝定为国教，正式宣告了罗马多神教的终结。俄国作家梅涅日科夫斯基的《叛教者尤里安》对这段历史有精彩的描写，有兴趣的读者可以去找来看看。



在之后的数世纪中，基督教随着罗马帝国的大军迅速传播，将种子撒遍了欧洲大地。无论是信奉大神奥丁的维京战士还是不列颠诸岛上的德鲁伊们都无法抵抗罗马短剑与十字架。到公元8世纪法兰克王国消灭西罗马帝国为止，基督教已经控制了欧洲的绝大部分地区，并在之后的800年间以整个欧洲精神权威的身份存在着。

在这个被称为中世纪(Middle Age)的时代，基督教(特别是天主教)是欧洲人思想的绝对权威，任何违背教义的行为都将被视为异端而送上火刑柱。而对于异教徒，基督徒们则以杀戮的方式进行“救赎”。在著名的十字军东征中，十字架与刻着古兰经的阿拉伯弯刀多次碰撞互有胜负，但基督教的势力却始终难以越过中东的沙海。在十字架与古兰经的无数次冲突之中，也奠定了当今世界上最大宗教矛盾的基础。

文艺复兴之后，由于马丁·路德等宗教改革家对教廷的批判，新教逐渐兴起。各国王室也开始为自身的权力而开始以种种方式挑战教廷的权威，再加上自然科学的冲击，许多不合理的戒律开始松动，基督教在之后的300年里逐渐摒弃迷信走向哲学化。同时，随着大航海时代与工业革命的脚步，基督教再次开始世界性的大规模扩张。只不过它这次的依靠从罗马人的大盾长标变成了西班牙大帆船与火绳枪……这是后话，就暂且按下不表了。

一般来说，很少有游戏会直接提及基督教的名称，但大多数神话、奇幻背景的游戏都会或多

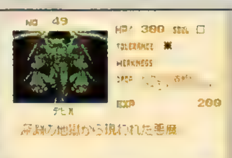
或少地受到基督教世界观的影响。例如至高无上的神、天使与恶魔的斗争，等等。

天使的英文名称Angel来自希腊文angelos，意为使者。除基督教外，犹太教、伊斯兰教和琐罗亚斯德教(拜火教)中也同样有天使的概念，并且定义都十分接近，即神的使者。原本在基督教中天使并没有固定的形象，如今我们所熟悉的“翼人”形象则源自基督教传播时对古老的欧洲多神教的妥协，这一点我们在稍后会详细说明。天主教中曾有天使学一科，专门研究天使的生活、名称、职掌、性格等等。但无论是但丁的《神曲》、弥尔顿的《失乐园》还是《圣经》自身，都将天使的存在和名号刻意模糊化，新教则干脆不讨论天使，盖因唯恐信徒将膜拜天使，违背了基督教“不可崇拜偶像”之第一戒律。

作为神的代言人，天使在绝大多数西方作品中都是作为正面形象存在的，像坦尼斯·李那样把天使描绘成“没有心灵的活动人偶”已经属于比较叛逆的颠覆行为了。但在东方，由于基督教价值观的浸染并不深，多数人对“绝对权威的神”这一概念没有共鸣。因此一些人更喜欢用自己的个人世界观、价值观来重新描述天使。也就有了《FFT》中的圣天使、《星海》中的昴翼天使等邪恶的天使形象，这在西方作品中是很难想象的。天使的名称很有规律，绝大多数的天使名字都以“el”结尾，如Michael(米迦勒)和Gabriel(加百列)。这是由于修美尔语el、亚卡德语ilu以及巴比伦语ellu都有“光辉、荣耀”之意，以此为天使特征而来。关于天使的数量，从《以诺书》的150名到44435556名(分为6666团，每团6666名)再到301655722名(含133306668名堕落者)……我只能说他们繁殖得比小强还快。至于天使的九大阶层……很多人应该都已经知道了，不过为了加深印象我还是再重复一次吧：

上三级：神圣阶
炽天使(Seraphim)
智天使(Cherbim)
座天使(Ofanim)
中三级：圣子阶
主天(Dominions)
力天使(Virtues)
能天使(Powers)
下三级：圣灵阶
权(Principalities)
大天(Archangels)
天使(Angels)

汉语中“恶魔”这一词原本来自佛教用语“Mara”，指妨碍佛道修行的恶神。基督教传入后借用了这个名称，其在佛教中的原意反而变得籍籍无名。基督教中的恶魔，严格说来可以分为“恶魔(Demon)”和“魔鬼(Devil)”两种。Demon一词源自希腊语Daimon，意为魔神。恶魔是一种充满邪恶的野蛮生物，通常都在破坏欲与本能支配之下行动。很多游戏中以物理攻击为主的下级魔族生物大都可以归入此类，当然也有大恶魔(Arch Demon)这种BOSS级的存在。而魔鬼则是一种邪恶而狡猾的生物，他们往往会利用人心的弱点诱惑人堕落。套用D&D规则来说，恶魔的属性是“混沌黑暗”，而魔鬼则是“混沌守序”。关于Devil的词源一般认为源自希腊语“Diablos(中伤者)”，但也有认为源自琐罗亚斯德教中的恶魔Daeva或是“Do evil(恶行)”等说法。基督教的基本价值观是善恶二元论，因此相对于“绝对善”的天使，恶魔也都是毫无理由的“绝对恶”，因此西方作品中的恶魔及其信仰者往往一坏到底，很少出现那种洗心革面加入我方的反派人物。而东方作者们似乎更乐于将恶魔们描绘成反抗强权、不自由毋宁死的悲剧革命者形象。甚至有像《约束之地》《黑色矩阵》这种彻底颠覆善恶关系的叛逆作品存在，这对于西方人来说大概不太容易接受吧。



传统的恶魔形象一般是山羊头、蝙蝠翼、有倒钩的尾巴等等，这一形象同样源自基督教扩张时与古老多神教的斗争……不好意思，我的考证癖又发作了。至于“恶魔是堕落的天使，撒旦就是路西法”这一说法实际上是在弥尔顿的《失乐园》出版之后才逐渐流传开的。但就正统的天使学来说，恶魔(多为其他宗教的神祇)与堕天使还是有区别的，路西法这个名字甚至不见于正典。在游戏中，堕天使往往以有黑色羽翼的人形出现，各项属性与天使完全相反，这个当然就是艺术加工的成果了。

基督教世界观的另一个重要构成部分是“弥赛亚(Messiah)”，这一名词来自犹太教，意为救世主。基督教相信，当末日审判来临之日，弥赛亚会随新耶路撒冷城从天而降，从毁灭中救赎

信神者、惩罚渎神者，最终建立基督徒的千年王国。许多游戏中的主角们往往都在扮演一个救世主式的角色，最终往往要在巨大的灾难或阴谋中拯救世界。所谓的“英雄”或是“勇者”这一称号本身就包含了浓厚的弥赛亚寓意。至于《真·女神转生》中登场的弥赛亚教，无论名称或行为也都是在赤裸裸地影射基督教。这些狂信徒由于等不及弥赛亚降临，竟决定利用科技制造出“人工弥赛亚”，最终由于渎神而受到了严厉的天罚。

当然，最后不能不提的就是基督教中的唯一神。作为一个一神教，基督教认为唯一神是绝对的、至高无上而全知全能的存在。由于凡人“不可妄称神之名(这一概念同样来自犹太教)”而将其名取辅音字头缩写为“Y.H.W.H”即耶和华(Yehowah)，但也有学者认为正确的念法应该是雅赫维(Yahoweh)。这种神并非文学作品中常见的那种人格化的神祇，而是抽象的、概念化的绝对意志(overmind)。对于基督教而言，世界上有



且只能有一个神，其他妄称神的都是迷惑人的恶魔。恶魔的传统形象“山羊人”正是当年影射罗马及凯尔特神系中诸多有角神的结果。因此西方奇幻作品中往往也都有一个至高无上且只存在于概念中的唯一神，如《指环王》中的神上之神(Prime Being)。但对于习惯于多神教及宗教融合的东方人而言，这种权威主义的抽象化身未免太霸道了。因此日式奇幻作品往往会沿用将神人格化的多神教世界观，甚至是采用“挑战唯一神”这种颠覆性的故事设定如《龙战士3》、《真·女神转生》等。



光耀耶路撒冷·犹太教

严格说来，犹太教属于亚洲宗教。但鉴于犹太教与基督教千丝万缕的联系，为了叙述方便我们还是将它归入欧洲篇。

作为基督教的母体，犹太教是世界上最初的一神教。基督教在创教初期一直是被人当作犹太教的支派看待的。但1000多年后，基督徒却对犹太人举起了屠刀，讽刺的是他们所崇拜的耶稣本身就是个犹太人。据说纳粹德国还曾专门组织了一批考古学家，掩耳盗铃地试图证明耶稣不是犹太人而是亚利安人。

作为一神教，犹太教缺乏对其它宗教的包容性，但信徒内部的凝聚力却要远胜于那些多神教，这正是希伯来民族失去祖国千年来始终能保持团结的原因所在。在以色列王国的全盛时期，由于大量外族皈依犹太教，原本只作为希伯来民族守护神的耶和华也逐渐超越了民族壁垒，为基督教的诞生奠定了第一块基石。希伯来王国第三代国王所罗门是以色列历史上最著名的帝王之一，在西方是睿智的代名词。我们所熟悉的五芒星(Pentagram)正式名称为“所罗门之星”，欧洲中世纪的魔术师们正是取其“睿智”之义而将其作为魔法的象征(顺带一提，六芒星(Pentagram)正式名称为“大卫之星”，在犹太教中的地位相当于基督教之十字架)。年轻时的所罗门王建立了不少丰功伟绩，还修建了豪华壮丽的耶和华大圣殿。但晚年的所罗门逐渐变得荒淫昏庸，甚至为了取悦自己宠爱的外族妃子而将异族神灵的偶像搬入耶和华圣殿。后世将其称为“所罗门七十二柱神”，其中绝大多数都被基督教指名为高位恶魔。包括《FF》、《DQ》等游戏中，往往会有七十二柱神中的某一些作为敌人登场。

随着基督教的发展，犹太教的光芒逐渐暗淡。而此时保留了亚伯拉罕后人传统的，是著名的犹太教神秘主义哲学。



↑所罗门王肖像。

韦浩南	创意是游戏的生命，游戏是掌机的生命，掌机是我们掌机迷的生命。
读者资料	男，18岁，山西太原十三冶一中陈斐转，030009

犹太教神秘主义哲学称为卡巴拉(Kabbalah)，希伯来文意为“传统”，又可以分为冥想卡巴拉与实践卡巴拉两大派系。其中冥想卡巴拉致力于从《旧约圣经》上读取神的睿智；而实践卡巴拉也称为基督教卡巴拉(Christian Kabbalah)，更重视一些仪式性行为，为后世的西洋魔法奠定了基础。13世纪末所著的《光辉之书(Zohar)》被认为是卡巴拉理论的权威典籍，书中认为存在于上帝的“根本的根本”是“无限(Ain)”，代表了无形而且无止境，不能为人所把握的“第一原因”。由于其内容相当晦涩难懂，这里就略过不谈了。

冥想卡巴拉最著名的成就是数秘术(Numerology)，包括Gematria、Temura、Notarigon等多种算法，可以说是现代密码学的鼻祖。冥想卡巴拉认为文字的背后隐藏着真理，而这种真理只有用数秘术才可以解读。例如基督徒的祷词“Amen”用Notarigon方法解读后的含义为“主，信义之王”。又如象征撒旦的数字666用Gematria方法解读可以得出希腊语“巨大的野兽(To Mega Therion)”等等。据说假如能将整部《旧约圣经》以数秘术完全解读的话，便可以掌握世界的真理……当然，只是据说而已。

实践卡巴拉喜欢以一些魔法仪式达到人神合一的境界。相对于《旧约圣经》，他们更重视生命树(Sefirot)这一象征性标记。生命树的造型，凡是看过《EVA》的读者都应该很熟悉了。作为卡巴拉的象征，生命树由10个球体(外加隐藏的第11个球体)及22条路径构成，每个球体与路径都被赋予了复杂的象征性含义，代表了整个宇宙的原理。Sefirot也被写成Sephirot或Sephiroth，是球体“Sefirah”的复数形态。看到这个单词是否觉得有些眼熟呢？没错，《FF7》中的大反派萨菲罗斯的名字正是来源于此，只不过用的是英语的发音方法(原本的念法为“塞菲罗特”)。此

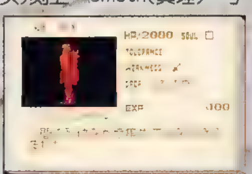
球体名	天使位阶	守护天使	行星
1.冠冕(Keter)	炽天使	——	——
2.智慧(Hokhmah)	智天使	奥法宁	——
3.知性(Binah)	座天使	阿拉林	土星
4.伟大(Gedullah)	主天使	萨德吉艾尔	木星
5.大能(Gevurah)	力天使	萨马艾尔	火星
6.美(Tiferet)	能天使	米迦勒	太阳
7.永恒(Netzah)	权天使	——	金星
8.光荣(Hod)	大天使	拉法叶	水星
9.根本(Yesod)	天使	加百列	月球
10.王国(Malkhut)	——	——	地球

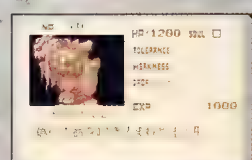


外，倒置的生命树称为“邪恶之树(Qlifot)”，象征着与生命树相反的黑暗世界。

呃……我是不是讲得太深了？换个话题，来点贴近游戏的：

大家在奇幻游戏中是否经常见到魔像(Golem)这种怪物？那也是卡巴拉密术的杰作。据说这是16世纪欧洲轰轰烈烈地屠杀犹太人时，犹太人为了逃避屠杀而制造出来的人造守卫。魔像一般由土块制成，但在游戏中也常常出现岩石、金属乃至血肉等材料。记得《恶魔城·晓月圆舞曲》中血肉魔像的魂效果是“吃腐肉如美味”，光是想想就令人作呕……为了让魔像活动起来，必须在某处(多为额头)刻上“emeth(真理)”字样。而对付不到粉身碎骨作战不休的魔像，最简单的办法是将emeth的头一个“e”削去变成“meth(死亡)”。这一方法在漫画中相当常见，但游戏中却往往只能与魔像死磕，实在可叹。





奥林匹斯的辉煌·希腊/罗马神系

希腊·罗马神系大概是各位读者再熟悉不过的了，且不要说那些频频出镜的希腊怪兽，光是一部《圣斗士》里面就蕴含着多少典故？

希腊·罗马神系最大的特点就是充满人情味的神话故事。与基督教冷冰冰的天使不同，希腊·罗马诸神全都拥有生动的人格：宙斯、帕拉斯·雅典娜、阿尔忒弥斯等等，想必大家都已经耳熟能详了。作为一个典型的多神教，希腊·罗马神系表现出了基督教所无法比拟的包容性。当罗马军队准备攻打一座异族城市时，会先设坛祈祷该城的守护神，祷词大意为："你罩的这帮人没前途了，来我们罗马好吃好喝大大的有"云云/。这样一来，罗马供奉的神越来越多，著名的万神殿也因此而得名。



但是，希腊·罗马神系最致命的弱点在于单纯主张现世的享受，却没有像基督教那样强调死后的救赎。因此由于对于死亡、或者说对于死后的未知感到恐惧，越来越多的人开始皈依基督教。而罗马诸神殿的祭司们基于一贯的信仰宽容思想，并没有对基督教的扩张特别在意。等到他们发现基督教将要消灭其他一切信仰时，大势已去。

对于游戏来说，希腊·罗马神系无疑是一个神祇与怪兽的宝库(这也要归功于他们的大量繁殖且恶性变异)。几乎任何奇幻题材的游戏中都会出现种种希腊·罗马神话中的神祇或怪兽。这里特别要提的是"三重伟大的赫尔墨斯(Hermes Trismegistos)"。

赫尔墨斯也被称为墨丘利、美尔克留斯、图特，由于拥有"伟大的神官"、"伟大的哲学家"、"伟大的王者"三个头衔，因此得名"三重伟大的赫尔墨斯"。作为希腊12主神中的一个，赫尔墨斯被拟人化，成了西洋炼金术的始祖。而以炼金术解释世界的知识，在当时也被称为"赫尔墨斯学(Hermetism)"。其典籍当然是别人伪托赫尔墨斯之名所作，但也有学者认为赫尔墨斯与耶稣一样都是历史上实际存在的人物，由于多行奇迹而被后人神格化。顺带一提，最近发售的《超执刀》的副标题"Caduceus"指的就是由两条蛇缠绕而成的赫尔墨斯手杖。



来自瓦尔哈拉的召唤·北欧神系

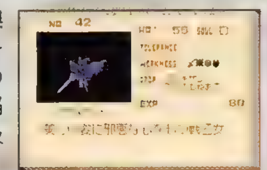
除希腊神系外，北欧神系也是一个常在游戏中登场的神话体系。它的覆盖范围包括斯堪的纳维亚半岛、德国地区，还曾随着维京海盗传播到不列颠北部等，是一个影响力颇大的古宗教。英语中的Tuesday、Wednesday、Thursday、Friday分别意为"铁尔之日"、"奥丁之日"、"托尔之日"、"芙蕾(与某钢弹SEED没有关系)之日"，这些都来自北欧神话中的神祇名称。

北欧神系最大的特点在于诸神不但不是至高无上的，反而处于强敌环伺的地位：除了阿斯与瓦恩两大神族之间旷日持久的战争外，巨龙、亡灵、冰霜巨人等也都随时威胁着诸神的统治。由于信奉这一神系的大都为粗野的维京人(Viking)与日耳曼人(German)，北欧神话自然不会有希腊神话那般细腻，而是充满了粗犷豪放的韵味。在古老多神教中，北欧神话拥有当时还很少见的"末世"概念，也就是有名的"诸神之黄昏(Ragnarok)"。按照北欧神话记载，诸神之黄昏到来之时，诸神与巨人、亡灵会展开无休无止的鏖战，直到火焰将整个世界烧尽，一切将在灰



烬上重新开始。这种“重新洗牌”的理论在欧洲宗教中是十分少见的。

北欧神话中最著名的要数女武神(Valkyrie，芬兰语原文为Valkyrja)与战士神殿瓦尔哈拉(Walhalla,芬兰语原文为Valhol)。当一名维京战士死于战场之时,美丽的女武神会骑着骏马将他接到欢喜之国(Gkazsheimr)的战士神殿瓦尔哈拉。此时的战士被称为艾因海亚(Einherjar),意为“孤独战士”。这些实际上并不孤独的战士白天操练武艺,晚上则在女武神的侍奉下饮酒作乐(三陪女武神……)。到了“诸神之黄昏”的时候，他们将作为主神奥丁(Odin,不列颠一带称其为Votan)的战士,抵抗火焰巨人、冰霜巨人及亡灵的大军。





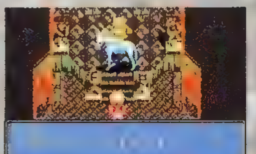
奥丁在《FF》系列中一向是杂兵杀手型的召唤兽(兽……？)，但对于免疫即死的BOSS则毫无办法，在《FF8》中还被敌人一刀两断。而在《幻想传说》中奥丁会作为实力强劲的BOSS登场，战败后还会把他的神枪(Gungnir)送给你。



GBA版的《洛克人ZERO 4》中，敌方的干部就自称“艾因海亚八斗士”，而他们各自的名字也大都可以在北欧神话中找到典故。至于女武神的出镜率就更高了：NAMCO《女武神传说》中的女武神设定给人的感觉是很和蔼，当然实力也是不容忽视的。《皇家骑士团外传》中女武神是作为职业出现的，但实力不是很乐观。各游戏厂商设定的女武神样子都不一样，但都不会缺少那标致性的翼盔。奇怪的是《恶魔城·白夜》中她们竟然是敌人，还被形容为“美艳而邪恶”的女神，果然编剧才是无敌的……



除此以外，狂战士(Berserkr，英语为Berserker)也是一个很常见的名词。Berserkr本意为“披着熊皮的人”，也有一部分称为Ulfhezinn即“披着狼皮的人”。狂战士由于在战前痛饮添加了草药的烈酒，可以不知伤痛地忘我作战到死为止。在18世纪时非洲祖鲁人也用过类似的方法，以3000人的代价全歼了一个营的英国殖民者。一些游戏中也有“狂战士”这一状态，陷入此状态的人物会多半大幅度提高物理攻击并降低防御力，并不停控制地战斗，至死方休。最典型的例子当然莫过于《FF》系列。



袁国竞	时间在流逝，学业在加重，主机在更新，但我对游戏这个永恒的字眼的热情从未熄灭！
读者资料	16岁，男，626100，四川省泸定县林业局

聆听常青之国的声音·凯尔特的德鲁伊

居住于法国北部、不列颠及爱尔兰地区的凯尔特人（Celt）拥有自己独特的宗教。他们自称“女神达努一族(Tuatha De Danaan)”，以德鲁伊(Druid)为宗教上的最高指导者。



听到德鲁伊这个词，你们想到了什么？穿着脏斗篷念念有词的老头？或者是可以变熊的牛头人？不，历史上的德鲁伊稍微有些不一样。

凯尔特语中“Dru”意为“橡树”，“uid”意为“知识”，因此德鲁伊可以翻译为“橡树之贤者”。作为位于凯尔特社会顶点的神职人员，德鲁伊们要担任宗教祭祀、政治顾问乃至民事裁判、吟游诗人等多重角色。作为一个集体，德鲁伊们受到人民极高的尊敬，其发言权甚至在国王之上。但由于德鲁伊这一职位并非世袭，想要成为德鲁伊需要背诵大量宗教、司法、传说等典故，光学习这些就需要20年时间！由于凯尔特人除非极重要的事很少使用文字，德鲁伊们可以说是活生生的档案柜。

凯尔特人信奉的是一种自然神教，德鲁伊们相信万物皆有灵。因此他们掌握的魔法也大都与自然有关，例如天气控制或祈祷丰饶等等。此外相传德鲁伊掌握着神秘的变身术，可以变为熊或牛等野兽，这一点在很多游戏中都有所体现。不过与游戏不同的是，据说这种变身只能是单向的，一旦变成动物就再也变不回来了(寒一个先)……

凯尔特传说中，西方有一个诸神与精灵居住的大陆，称为常青之国(Tir Na Nog，貌似有个乐队叫这名字)。根据记载，一些凯尔特人自称曾到达过常青之国。假如这些记载属实的话，爱尔兰西边的大陆只可能是……美洲。那么欧洲人登上美洲的时间岂不是可以提前1000年以上？历史的阴暗面果然隐藏着许多不为人知的真相啊……

与很多混乱的原始宗教不同，德鲁伊拥有相当完备的组织结构。每年，所有的德鲁伊都会到现在巴黎西南部的森林集会，讨论种种事宜。他们拥有一个终身制的长老作为领导人，换言之，德鲁伊是一个统一的宗教组织。这在当时来说已经是相当发达的宗教思想了。

随着罗马人的入侵，巨大的十字架阴影落到了德鲁伊头上。由于过度相信咒术，蛮勇的凯尔特战士采取了近乎自杀性的战术，在给罗马军队造成巨大损伤的同时，自己也元气大伤，最终被罗马人彻底征服。逃入森林的德鲁伊们虽然努力维持着自己的传统，但终于湮没在历史的长河中，只留下荒野上巨大的岩石阵述说着当年的辉煌……假如罗马人没有入侵不列颠的话，拥有完善宗教体系的德鲁伊也许会发展到可以对抗基督教的地步吧。那样的话欧洲宗教史、不，世界宗教史都会改写……当然，我仅仅是说“假如”而已。



徐作磊	马上就要工作了，工作后的第一件事就是买GBM，有那么多好游戏怎么能不玩呢。
读者资料	23岁，男，232052，安徽淮南谢二矿北村13栋5层26号


↑凯尔特神“凯尔诺斯”，这种有角神的形象后来成了基督教恶魔形象的基础。

被誉为中世纪文学宝库的《亚瑟王传说》著于基督教在不列颠传播的早期，其中有许多宗教过渡时特有的有趣现象：书中协助亚瑟王的魔法师梅林(Merlin)就是一个德鲁伊，他能够使用各种神奇的魔法。而艾琳(Erin，爱尔兰的古称)四大秘宝魔剑、命运之石、魔法大锅与魔枪在其中也被石中剑(Excalibur，直译为“斩铁剑”)、保存石中剑的石头、盛有基督鲜血的圣杯及隆基诺斯之枪代替。再进一步，扑克牌中的黑桃(Spade)、方片(Diamond)、红桃(Heart)、草花(Clover)四种花色也是由此四样秘宝衍生而来。

《火炎之纹章》中德鲁伊是作为萨满的上位职业出现的，考虑到历史上的萨满教与德鲁伊之间的确有种种联系，这种设定也算是有道理。但问题是《火纹》的德鲁伊一不会变身二不会驱使野兽三不会使用自然魔法，除了披件脏脏的大斗篷外没半点能与传统德鲁伊联系起来的地方。倒是《刀锋兄弟会》中的德鲁伊虽然同样不能变身，但至少还算是自然系的。至于石中剑则是《FF》系列中几乎必不可少的顶级武器，《恶魔城·晓月》的石中剑上面居然还带着石头……或者我们应该称它为“石中槌”？

♀ 灵之宗教对肉之宗教·基督教与太母神的战争

在与以希腊·罗马神系为代表的、根深蒂固的古老多神教之间的斗争中，固执的基督徒们不得不做出种种妥协：例如天使“有翼人”的形象便是在早期信仰混乱的时代，与多神教中的有翼神形象重叠的结果。而在原本的基督教典籍中，天使本来是类似火焰无形存在。但最大的妥协还是现在已经被教徒视为理所当然的“圣母玛利亚”。

古老的多神教中，各种神大都分工明确，如太阳神、火神、雨神等等。其中占有相当重要地位的要数“太母神(Magna Mater)”及“地母神(Terra Mater)”。太母神与地母神是由古代母系社会遗留下来，象征大地、丰饶、母性、生产等意义，对于农耕民族来说是具有至高无上地位的崇高神祇。例如希腊·罗马神系的阿尔忒弥斯(Altemes)、美索不达米亚的依秀塔尔(Isthar)、北欧的芙蕾亚(Freia)、弗里吉亚的丘贝雷(Qubelly)等等，包括中国的女娲都属于太母神的范围。对于这种象征生命的古老宗教仪式中，圣婚、乱交乃至活人祭品等形式都有出现，仿佛是在赞美生命本身一般狂乱。但对于主张禁欲及象征父权的基督教来说，



这种充满肉欲的母系信仰与它可以说是水火不容。教会以“灵之宗教与肉之宗教的决战”为口号，不遗余力地设法驱除太母神信仰，但想要彻底切断这种源自母性崇拜的信仰又谈何容易。最终，高傲的教会不得不做出了最大限度的妥协：以基督教的圣母玛利亚进行渗透，逐渐取代原本的太母神信仰。在这一阶段，圣母玛利亚实际上被当地的居民与自己的太母神混为一谈，祭祀的仪式仍然是那样狂乱。例如德国地区的玛利亚像便一度是金发、手持闪电与金球——这完全是北欧神话中芙蕾亚的形象(顺带一提，数百年后基督教传入日本时，也同样出现过宗教融合期特有的“玛利亚观音像)”。在这之后，教会花了数百年的时间将玛利亚形象中的咒术性、狂热性及性倾向等象征丰饶的肉感要素逐渐剥离，只保留了“清纯”这一要素，这才逐渐形成了我们现在所看到的圣母玛利亚形象。

“女神”这一角色在无数游戏中都有登场，大都是以“圣洁而不可侵犯”的形象出现，总是给予主角们种种帮助。至于《牧场物语》里那个傻呼呼、经常参加综艺节目的小气女神……算了，林子大了啥鸟都有嘛。





瓦尔布鲁吉斯狂欢夜·魔女与黑弥撒

说起魔女(Witch)，大家脑海里一定会浮现出一个穿黑衣骑扫把的老太婆形象吧。魔女虽然严格说来不能算是一种信仰，但它在欧洲宗教史上却有举足轻重的地位。虽然被翻译为魔“女”，但实际上男性魔女……或者应该说魔术师也是存在的，但为了叙述方便下文还是用“魔女”这个叫法。魔女大致可以分为两类，即魔女(Witch或Warlock)和女巫(Sorcerer)。其中魔女拥有比较系统性的信仰及魔法体系(称为Witchcraft)，而女巫则有浓重的乡下迷信气味。

我们前面提到过在基督教传播之前的欧洲占据统治地位的太母神信仰，作为母系信仰，其祭司也以女性居多。当基督教席卷欧洲大陆的时候，这些祭司及信徒为了躲避十字架的阴影而转入地下，秘密祭祀自己信奉的神祗。但基督教显然不会放过任何一个不同信仰者，在之后的数百年里，教会凭借自己强大的宣传能力，努力地妖魔化这些祭司。逐渐令魔女的公众形象由“古代的魔法师”变为“基督的敌人”。



↑《幻想传说》中的阿琪(中上)也是一个典型的小魔女。

魔女的集团称为卡雯(Coven)。按照教会的宣传，每个卡雯由13名魔女构成，但实际上只要3人以上就可以称为卡雯。每当遇到古老宗教的节日，魔女们便会聚集在无人的高山或旷野上，按照自古流传下来的教诲祭祀那些被基督教称为恶魔的古神。由于古老多神教的祭祀活动中往往会有使用迷幻药，乱交等狂乱行为，这也为基督教进一步妖魔化魔女提供了口实。在教会的描述中，魔女们骑着扫把、浴盆或是猫、猪等家畜来到荒山上集会，食用幼儿的肉并召唤恶魔，与其发生性行为以签订契约等等……魔女的集会称为萨巴特(Sabbat)，其中最有名的“瓦尔布鲁吉斯之夜”(4月30日)原本是凯尔特的贝尔丹节，而著名的万圣节(10月30日)原本也是凯尔特人的萨奥恩节(Samain)。

由于古代宗教祭祀往往也兼任巫医的角色，魔女们大都掌握一些草药学知识，这同样遭到了教会的无情打击：他们宣传“魔女会使用种种匪夷所思的材料，制作邪恶的药物。”这种药物被

宋飞	游戏在我心中是最美，只有爱玩的人才能体会。
读者资料	15岁，男，010020，呼和浩特市内蒙古博物馆谭雅军

称为“魔女的软膏”，据说魔女飞行的力量便来源于此。现代学者曾经按照16世纪的配方(大部分内容为药草)制作过魔女的软膏，证明这种软膏实际上是一种幻觉药物，所谓的“魔女飞行”是使用软膏产生的幻觉。除此以外，民间传说中的魔女还可以制造各种稀奇古怪的药物，可以说是“你想得到，我做得出”。

教会对外残酷打击异教之余，对内部的异端也是毫不手软。自14世纪起，教会便开始将异端分子宣传为“举行黑弥撒的恶魔信徒”。从圣保罗派到圣殿骑士团，都曾遭到过这种打击。按照神父们的描述，黑弥撒祭祀的是路西法、撒旦或无名的魔王。仪式上魔王会以巨大山羊的姿态出现，魔女们争先恐后地与魔王的臀部接吻。桌面上代替葡萄酒与面包的是血与肉，《圣经》的位置则被邪恶的魔法书取代。当然，最后还是少不了与恶魔的乱交场面。如果说弥撒是向神祈祷乞求奇迹，那么黑弥撒就是向恶魔祈祷乞求邪恶的奇迹……当然，这一切都只存在于神父们的妄想之中。

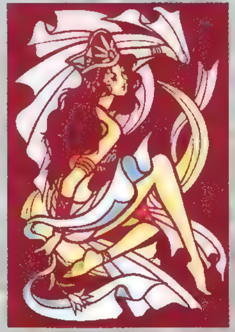
作为基督教中的异端与纯粹的异教徒，所谓的“黑弥撒信徒”与魔女实际上是完全不同的。但在神父们不懈地宣传之下，魔女们自己也开始将萨巴特与黑弥撒混为一谈，甚至去刻意模仿神父们妄想中的黑弥撒。教会虚妄的宣传反而促成了黑弥撒的实体化，这不能说不是天大的讽刺。

教会对于魔女和异端的残酷是难以想象的。而对于魔女的告密行为也一度达到了病态的程度：不经常去教会，可疑；太经常去教会，可疑；接生婆遇到了难产，接生婆克服了难产，可疑；批评魔女裁判，可疑；生意成功，可疑；漂亮，可疑……在这种偏执的眼光之下，无论怎样品行端正的人，无论信仰多么虔诚的基督徒，都可能因为邻人的妒嫉、怨恨或误解而被告发，并且在完全不需要证据的情况下被收监。

对于有魔女嫌疑的人，审判官们总是先会诱骗其自白，说什么“忏悔了便判你无罪”。但真正的结果充其量是从火刑降低到斩首或绞刑。由于认为“对于魔女不需要守信用”，审判官们心安理得地将一个又一个无辜的人骗上绞刑架。诱骗无用的情况下自然就要拷问，宗教裁判所拥有种种在人类刑具史上登峰造极的拷问工具，以及许多匪夷所思的审判方式如“捆起来扔到水里，浮起来的是魔女，沉下去的是教徒(当然，要沉到淹死才算数)”或“用针扎肚脐，不流血的就是魔女”等等。在经过了这种求生不得，求死不能的体验后，很多人屈打成招。而少数咬紧牙关坚持下来的人被认为是“有恶魔相助才能坚持那么久”，还是会被认定有罪而送上火刑柱……但即使承认了“罪行”也并非意味着痛苦结束，异端审讯官会继续讯问同党，不堪拷问的嫌疑魔女们只得随便报上一些人名充数，然后那些被连坐的人又会被毫无理由地收监……

自白后的魔女便没有用处了，剩下的只有处刑这一件事可做。教会认为只有用火才能净化魔女被污染的灵魂，对于自白的魔女可以“仁慈”地将其绞死后焚烧尸体，而那些宁死不屈的(这种人实际上是极其虔诚的基督徒)则要被活活烧死，其中最典型的例子莫过于圣女贞德(Jean de Arc)。

声势浩大的狩猎魔女在经过了15-17世纪的全盛期后，终于逐渐冷却，最后一例魔女处刑发生在1775年。到此为止，有大约90-500万人死于这场浩劫。但令人吃惊的是，直到20世纪，一些欧洲国家仍保留有关于逮捕魔女的法律。英国最后一起魔女案件发生于1944年，法院判决预言未来的灵媒海伦有罪，这一案件引起了社会的巨大反响。在各界对法律落后于时代的一致声讨之下，这条法律终于被废除。而德国直到50年代仍然有魔女调服师这一职业存在。狭义上的狩猎魔女在18世纪就停止了，但对于“和自己有点不同的人”的密告，在受到强烈外压的社会(例如斯大林时代的苏联)或患有被害妄想症的社会(如麦卡锡时代的美国)仍然层出不穷，这大概只能说是人类的劣根性吧。



莎乐美(Salome)可以说是基督教传说中魔女的原型

幸运的是，游戏世界中的魔女不太容易遭到如此悲惨的命运。NDS版《牧场物语》中性格有点别扭的魔女姐姐与女神姐姐是好朋友，过着和平的生活。幻想传说中的阿琪和《MAR HEAVEN》中的多洛西都是以骑着扫把的魔女造型出现。而《皇家骑士团外传》中转为魔女的必须条件是要有“小恶魔的私语”这个勋章，这个勋章的获得方法是女性说得男性成功，算是对传统观念中魔女性格的映射吧。比较接近现实的例子是《游戏王》中有一张叫做“狩猎魔女”的卡片，上面画着魔女被绑上火刑柱的场面，效果则是将场上打开表示的魔法师族怪兽全部破坏。无论从图片还是效果都比较真实地反映了当时的情况。

吕帅	唉，看着这么多掌机游戏的推出，自己却玩不到。看来只有通过掌机迷望梅止渴了。
读者资料	14岁，男，312500，浙江绍兴新昌城关镇临城一村121栋132室

文/phantom
责编/翔武



HUDSON	TAB	128M
2005.06.30	5040日元	1-4人用

系统介绍

操作介绍	
方向键	控制电铁移动、选择菜单
A键	调查、确定
B键	取消、掷出骰子后，在电铁移动过程中后退
L键	命名、选择称号以及输入密码时切换输入字符的语言 游戏中开启地图详细查看模式
R键	命名、选择称号以及输入密码时切换输入字符的语言 游戏中打开系统菜单
START键	游戏中开启地区地图查看模式
SELECT键	游戏中开启全体地图查看模式

~菜单介绍~



主菜单分别为“继续”、“新游戏”、“通信对战”、“桃铁卡组”、“奖励”。

选择“新游戏”后首先要决定游戏的模式：“いつもの桃铁”或“桃铁3年决战”。“いつもの桃铁”模式可以自己设定游戏时间，起始资金为1000万；“桃铁3年决战”限定了时间为3年，起始资金为1亿，可以使用保存的卡组。选择好游戏模式，进行一番角色名字、称号设定后，游戏正式开始！

在游戏中通过选择“サイコロ”掷骰子决定前进格数；选择“カード”使用卡片；选择“その他”打开系统菜单，进行其他设置，系统菜单见后表；如果是在“いつもの桃铁”模式中，达成一定条件后，还会出现“全站踏破”选项，通过此选项可以查看玩家还有哪些站点没有进过。

~游戏菜单~

いけるかな：掷骰子后，自动移动到距离为掷出数目的一处站点。

会社情报：查看玩家会社的资料。

地域マップ：地区地图查看，能在查看的同时进行调查。

全体マップ：全体地图查看模式。

デッキ保存：卡组保存，在“桃铁3年决战”模式中不能使用。

今月だけセーブ：本月全体行动结束后进行存储。

决算后セーブ：结算后进行存储。

设定を変える：游戏设置更改，包括社长名更改、对战对手更改、速度设置、年数设置、退出游戏。

~游戏方法~

游戏中，玩家将会扮演一个电铁会社的社长，通过掷骰子控制电铁在日本全国行进，并在行进过程中购买物产，以争取在之前设定好的年限到来时成为最富有的社长。游戏刚开始时会让玩家随机选择一个站作为目的地，并会给予第1个到达目的地的社长一笔奖金，给予离目的地最远的社长惩罚——被贫乏神附身，所以，

钱庄	看了PSP用模拟器的文章，感觉当初选PSP是正确的。
读者资料	19岁，男，312000，浙江省绍兴市森海豪庭桦林园1幢

目标——目的地！另外，游戏在每年3月结束后将进行一次营业结算，结算后能得到和收益额相等的现金。

~站点图标~

在地图上，站点有着形形色色的图标，这些图标都表明了该站点的类型：紫色的房子代表物产站，移动到这类站点后能够购买物产；红色和紫色的为付款站，停留会收取费用，紫色的格子收取费用较高；蓝色的是收益站，停留会获得资金；黄色和黄色上面有个“N”的都是卡片站，停留能通过转动转盘获得卡片，后者获得稀有卡片的几率较高；绿色五星的是卡片商店，在这里能够进行卡片买卖；停留在绿色问号的站点上时，会随机发生一些事件；闪光的是传送点，可以把停留者以现金变为0的代价传送到它提供的站点；最后是机场和港口，其图标分别为飞机和铁锚。

合理利用这些站点，为成为日本第一会社努力吧！

事件介绍

◆独占奖励

独占一个站后，若再次到达该站，有一定几率会随机得到卡片。

◆忍者之乡

到达忍者之乡“伊贺上野”时，可以请忍者从其他社长手中以原价2倍的价格强买物件。

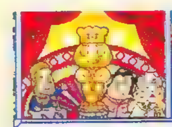
◆奥运事件

在购买汽车场和造船场后，会随机发生，为了2008年北京的奥运会，向中国出口汽车的事件，会得到一大笔收益。

◆发祥地事件

游戏进行一段事件后，会出现让玩家选择出生地的事件，以后到达自己的出生地时会随机得到一张卡。

◆日本食品第一




“决定日本食品第一”的比赛每隔4年在12月举办一次，获奖的会社在下一年将每月获得一笔临时收入。为了获奖而在前期多入手食品店吧！

◆神秘的目的地



选择目的地时有极小几率选择到“? 站”，到达他指定的目的地后会随机发生一个事件，是好是坏就看你的运气了！

◆樱花盛开事件



一月：“冲绳”早樱开花宣言，独占“冲绳”的会社能得到高额临时收入。此事件发生后，只要有下面事件中的物产的独占权，就会继续发生后续事件。

三月：“熊本”樱花开始开放，独占“熊本”的会社能得到高额临时收入。

四月：樱花盛开之时，全国赏樱名地游客急速上升，“广岛”、“姬路”、“京都”三处赏樱胜地的独占会社获得临时收入。

五月：樱花开始在日本东北地区开放，北海道的旅游观光客剧增，“盛冈”、“角馆”、“弘前”、“函馆”四处赏樱胜地的独占会社获得临时收入。

◆IT企业得到好评



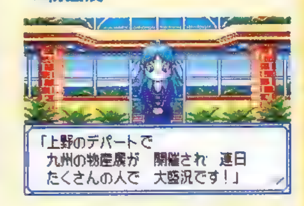
购买了“涉谷”的“IT企业”后，会随机出现“IT企业广受好评”的事件，取得临时收入后可以随机购买一支职业棒球队，若已经拥有所有职棒队伍的话，将只会取得临时收入。

◆猛犸象展示会



拥有“濑户”的“地球博览会パーク”经营权后，每年3月随机召开。召开之后每月都会召开，一直持续到秋天。本展示会的入场人数等于掷出骰子的数字*100万，最后一个月通过投掷2个骰子决定，这关系到展示会的收入多少。

◆物业展



购买了“上野”、“新宿”的“デパート”后随机召开，展开地点的“デパート”所有者获得临时收入，之后再根据玩家参展物业给予附加临时收入。

李腾	暑假一开始，桃太郎使用电铁把我送到了萨巴塔，晒了晒太阳，又发现火枪英雄在和马里奥打网球。
读者资料	17岁，男，514500，广东省兴宁江横街富康小区 西二栋303房

◆夏威夷琴行

夏威夷琴行经营危机：购买了“ハワイ”的“ウクレレ工房”后，夏威夷琴行随机出



现经营危机。该事件中通过掷骰子决定是否成功劝说琴匠留下，掷出偶数时成功——工房将继续经营，奇数时失败——工房倒闭，所有权丧失。



琴行经营形势大好：夏威夷琴行经营形势一片大好，经营会社因此取得高额临时收入。

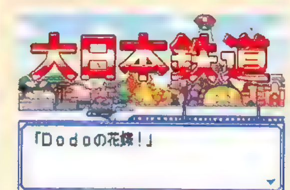
◆桃太郎乐园



桃太郎乐园位于冈山，其价格为全游戏中最贵的3000亿，而且不能使用金卡之类的卡进行降价购买！可以说非常难取得，但是购买到桃太郎乐园的经营权后，会社拥有的全物件（包括购买桃太郎乐园之后购买的物产）收益都会上升5%，而且还会随机取得四枚稀有卡片（包括白金卡哦，而且出现几率还不小！），更有特殊动画，所以，有钱的话一定要想办法购入哦！

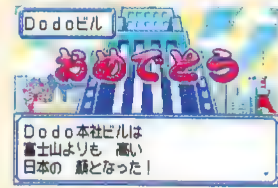
购入桃太郎乐园后，第一次增资成功会随机获得四枚稀有卡；对桃太郎乐园进行最大增资后，会再次随机获得四枚稀有卡。

◆铁道购买



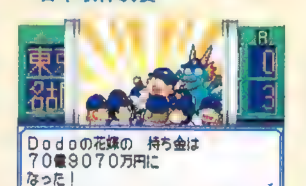
大日本铁道——日本的铁路交通命脉，拥有他的会社能从铁道上每站获得3000万收入，购入后会有特殊动画。当购买了所有铁道后，铁道收益全部上升5%，社长获得“铁道王”的称号。

◆东京本社建设



在东京，各会社都可以建设自己会社的本社大楼，总共可以建设到比富士山还高的100F！当分别建设到30F和50F时，社员随机送出卡片作为礼物；当建设完全部100F时，会社成为名副其实的日本第一企业，同时再次从社员处随机得到卡片。

◆日本职棒决赛



10月随机出现，可以选择是否去给自己的球队加油，选择去的话根据比赛的胜负结果决定玩家是否赢利。

◆挖掘宝藏



在“熊本”的“甘なつミカン畑”、“八代”的“ばんぺいゆ畑”、“宫崎”的“ピーマン畑”其中一地发掘出江户时代宝藏，该地产权所有者获得临时收入。

◆高人气商店



“新潟の柿の种屋”、“名古屋のひつまぶし屋”、“博多の松露まんじゅう屋”、“福井のソースかつ丼屋”、“长崎のびわゼリー屋”、“宇都宫のギョーザ屋”、“熊本のタイピーエン屋”、“佐世保の佐世保バーガー屋”、“美瑛のアスパラガス畑”、“高知のトマト畑”、“带广の十胜あずき畑”、“鸣门の鸣门金时畑”、“夕张のメロン畑”，以上商店因为大受欢迎而获得临时收入。

◆大丰收

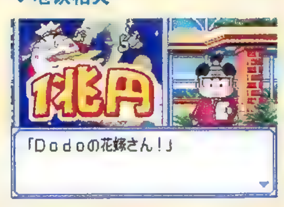
秋天，9月，谷仓地区大丰收，“秋田のオノノコマチ水田”、“石巻のササニシキ水田”、“石巻のひとめぼれ水田”、“新潟のコシヒカリ水田”所有者获得临时收入。

◆资产相关

当总资产达到10亿、100亿时会随机获得卡片；达到1000亿，获得“最寄の站でカード”；1兆获得“ダイヤモンドカード”，都是些比较稀有的卡片。

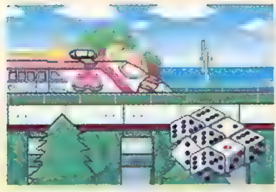
黄韶林	PSP是掌机中的佼佼者，但是少了我们广大掌机迷的呵护，它也将走上失败之路。
读者资料	17岁，男，515300，广东省普宁市流沙镇南园村怡惠园

◆电铁相关



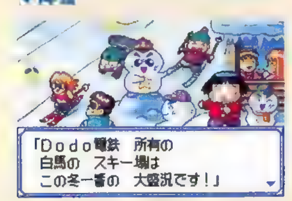
新干线测速实验：新干线建成，掷8个骰子，新干线的时速为掷出骰子的数字×10KM，根据速度的快慢给予奖励。

电铁新计划提议：根据通过转轮盘抽到的计划内容进行奖惩。



电铁爆炸事件：不幸获得“とりかえしカード”，此卡不能直接扔，又不及时处理掉（卖掉，或者用“幸福な王子カード”之类的卡片送给对手）的话，电铁将会燃烧，造成巨额损失。另外，病毒卡也可以吃掉这张卡。

◆降雪



冬季，全国各地寒冷。“白马”、“汤泽”、“コセコ”之一受强烈冬季冷空气影响，出现大面积降雪，该地滑雪场游客暴增，出现空前经营盛况，给经营该地“スキー场”的会社带来大量临时收入。

但是，也会发生本州地区因为高低气压在此交错，开始大量降雪，导致交通混乱，致使“新宿”、“上野”、“千叶”、“后乐园”、“涉谷”、“原宿”、“横浜”遭遇雪灾，会造成大量损失。

◆东北三大祭



八月“仙台”的七夕祭、“青森”的佞武多祭和“秋田”的竿灯祭上游客超过1500万人，给这3个物产站周边物产站也带来了大量收益，有“仙台”、“青森”、“秋田”、“石巻”、“女川”、“山形”、“弘前”、“八户”经营权的会社取得大量临时收入。

◆寒冬中的拉面



二月，冬天依然在继续着，这种时候就该吃拉面呀！拥有“喜多方”或“米泽”的“ラーメン屋”的会社取得临时收入。

◆路面电ラリーカード

函館	富山	高岡	岡山
広島	松山	高知	長崎

全国8カ所の　路面電車の名所を
すべて　クリアしました！

到达路面电ラリーカード上8处地点能得到400亿2320万的奖金，需要注意的是“高冈”在地图上是不显示名字的，它就是位于富山左边的卡片商店，玩家要仔细寻找，可以动用放大镜来找。

◆自然灾害

火山喷发：

阿苏山喷发：附近的熊本、汤布院、丰后竹田全部遇难。

富士山喷发：附近的甲府、小田原、静冈全部遇难。

樱岛喷发：鹿儿岛遇难。

キラウィア山喷发：ハワイ遇难。

南日本海台风：

分以下几组地区遇难

1、伊豆大岛、千叶、铫子

2、高知、和歌山、敦贺、金泽、富山

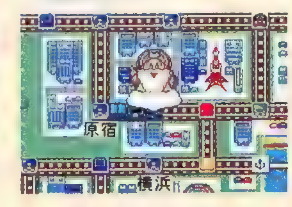
3、鹿儿岛、岛宫、崎

4、冲绳、高知、德岛、鸣门、白浜、新宫、伊势

怪兽袭击：

从海里出现怪兽袭击，给经营该处的会社带来极大的损失，只有桃特曼有可能击败它！桃特曼需要到卡片商店购买卡片得到，并且可以选择让他为 备战状态。

◆纪念仙人事件



当有社长达成以下条件之一时，会出现纪念仙人，并给予那名社长卡片作为奖励。

独占1个物产站，并对它完成最大限投资：随机获得卡片

独占10个物产站:随机获得卡片。

独占30个物产站:获得“场所がえカード”。

独占50个物产站:获得“虎につばさカード”。

独占100个物产站:获得“银河铁道カード”。

到达30次目的地:获得“シルバーカード”。

到达50次目的地:获得“と

徐涛	游戏是恶魔，将沉迷于其中的人带入地狱，游戏也是天使，将困顿烦恼的人带入天堂。
读者资料	18岁，男，315600，浙江省宁波市宁海城关桃源南路65号

つかえつこカード”。

到达50次卡片站:获得“新干线カード”。

到达100次卡片站：获得“のぞみカード”。

总计购买100件物产：随机获得卡片。

总计购买300件物产：随机获得卡片。

总计购买500件物产：获得“リニアカード”。

停留在红色格子30次：随机获得卡片。

停留在红色格子100次：获得“プラチナカード”。

九州、北海道、西日本、东日本其中任意一个地区差9站达成全站到达:获得“新干线カード”,追加“全站踏破”指令。

九州全站到达：获得“ゴールドカード”。

北海道全站到达：获得“ゴールドカード”。

西日本全站到达：获得“ゴールドカード”。

东日本全站到达：获得“ゴールドカード”。

九州、北海道、西日本、东日本全站到达:获得“ゴールドカード”、“シルバーカード”、“プラチナカード”各1枚。

使用“特急周游カード”掷出3个1点:获得“新干线カード”。

所有交通方式都使用过，包括步行，使用“进行系”卡片（急行、特急、新干线、のぞみ、リニア），用过所有交通工具（ヘリコプター、飞行机、フェリー、银河铁道）：获得“梦のまた梦カード”、“ふっとばしカード”、“千载一遇カード”

赤字达到100亿：获得“ダイヤモンドカード”。

被盗1000亿：获得“プラチナカード”。

没地产可卖的情况达到30次：获得“新干线カード”。

贫神恶行

◆贫乏神

半价出售被附身者的卡片。

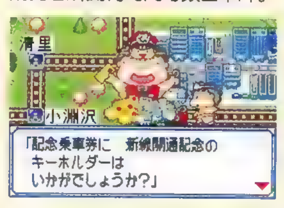
原价2倍的价钱收购卡片。

卖掉被附身者的一个物产。

给被附身者一个数字,若其掷出骰子和这个数字相同，则送一枚卡片给被附身者，当然，这是有代价的——不管成不成功，被附身者都要支付参加费。



根据劈开瓦片数目破坏被附身者所拥有的同等数目卡片。



把被附身者送到周围的另一个车站。

怂恿被附身者买所谓的“新线开通纪念钥匙链”,导致被附身者损失钱财。

强迫被附身者支付所谓的“交通费”。

强迫被附身者辨识国旗，答错的话将损失钱财。

◆ミニボンビー

贫乏神最可爱的一个变身，每月只会索取被附身者少量金钱，应该是贫神里比较温柔的。

◆ピヨピー

被附身者不能使用卡片。隔一段时间就会改变一次自己身体的颜色，并把全国的颜色格子变成它身体的颜色。ピヨピー是个有可能带来福气的贫乏神变身。更换附身者的时候，会再次变换颜色。

◆キングボンビー



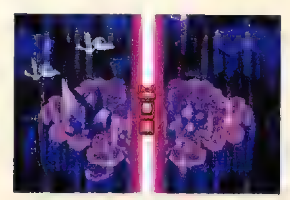
掷10个骰子按照掷出数字之合损失金钱。



召唤龙卷风吹走被附身者身上所有卡片。



用水把被附身者冲到“冲绳”、“クアム”或“ハワイ”。

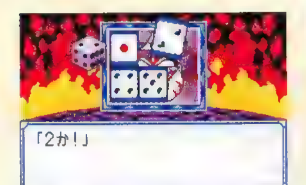


将被附身者送到贫神星。贫神星里每格都是紫色格子,有3条路，每条路有一个门,但是只有一个门能出去,走错门就会被送回贫神星入口处。就算你是第一名的时候进去的,出来极有可能就变成最后一名。



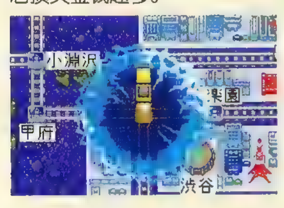
郑威	一日，叫老爸给我买PSP，谁知老爸看了我一眼说：“小样，明年高考你上线了我连NDS也买给你。”于是，努力……
读者资料	男，350001，福建省福州市鼓楼区福飞南路95号1#805

先预测一个数字，然后掷10个骰子，若10个骰子掷出的数字之和与之前预测数字不同，就会损失大量金钱。



通过掷骰子把面板上的1－6六个数字打下来，丢出面板上没有的数字时，任务失败。

剩余数字个数越少，失败后损失金钱越多。



召唤恶魔之王、恶魔、小恶魔对被附身者进行进一步剥削。

强夺走被附身者1兆日元，史上最大恶行！可以使一个会社瞬间破产的超恐怖恶行！



◆ハリケーンボンビー

刮起大风暴，使被附身者的物产遭受巨大损失。

刮走被附身者购买的物件，使其丧失经营权。

◆ボンビー・モンキー



贫乏神变身时不出现动画，刚开始要变身时就被猴子砸中，然后贫乏神眼睛变成古怪的X型，猴子爬在贫乏神的头上跟在被附身者后面前进。刚出现时，被附身者的现金变为0，并为被附身者赶走所有恶魔，每回合还会给被附身者3枚卡片。ボンビー・モンキー出现时，如果持有大量现金就不妙了，但是它的确是只能带来幸福的猴子，所以最好是当它附身在其他人身上时，就去把它抢过来吧！

卡组密码

“鹿儿岛”附近的“樱岛”火山，用放大镜调查此火山后会出现秘密卡片研究所，输入下面的密码就能得到相对应的卡组。

密码	卡组
ボンビー	ボンビー卡组
うわじま	アイアン卡组
ゆめみる	ゆめみる卡组
のぞみ	のぞみ卡组
だいとし	だいとし卡组
ぺぺぺ	ぺぺぺ卡组
じみ	じみ卡组
ごわす	ごわす卡组
かたかな	カタカナ卡组
よんもじ	よんもじ卡组
ナンバー	ナンバー卡组
ぷりぷり	うんち卡组
さいあく	さいあく卡组
おぎくぼ	プラチナ卡组
きさらづ	シルバー卡组
がっぽり	がっぽり卡组
とびます	とびます卡组
ささづか	ゴールド卡组
つちうら	ブロンズ卡组

卡片列表

便利系		
卡片名	卡片效果	实用性
足踏みカード	能停留在一个站，使用该站的效果	★★★
あっちいけカード	贫乏神附身后使用，可以将其送到其他社长处	★★★★
イエローカード	收益站和付款站全部变成卡片站	★★★★★
いただきますカード	夺取和自己同位置玩家的一张卡	★★★
一获千金カード	非常 非常 非常 非常小的几率能得到巨款	★★★
ぶっとびカード	乘坐直升飞机（ヘリコプター）到其他车站	★★
ウィルスカード	直到把拥有者的卡片吞噬完，才会消失的病毒卡片	——
うんちカード	在铁路上设置大便路障，使道路暂时不能通过	★★
うんち突入カード	5至6个月内，可以穿过大便路障	★★
エアポートカード	能飞到成田的关西机场	★
エンジェルカード	持有的金钱每个月都会增加	★★★★
オナラカード	オナラマン出现，将其他社长的电车吹飞	★★★
おはらいカード	清除所有的小恶魔和恶魔	★★
おまもりカード	持有此卡，当贫乏神变卖东西时可以幸免于难	★★
阴阳师カード	通过诅咒，能够控制一个社长移动一次	★★★

吴雄华	生活中的失落也许能在游戏中得到满足。
读者资料	29岁，男，201208，上海市浦东新高东镇

刀狩りカード	能够夺取一个社长的卡片	★★★★★
カード交换カード	和一名社长交换一枚卡片	★★★★
北へ！カード	随机飞到所在位置北方的一个车站	★★
规模缩小カード	抽到的时候封锁掉自己的一件物件	——
牛步カード	选择一名社长在一段时间内，每次只能走1格	★★★
近距离カード	能随机移动到20格以内的地方	★★
キングデビルカード	持有的金钱每个月都会减少	——
银河铁道カード	梦幻宇宙旅行！并且通向目的地！	★★★★★
クレジットカード	即使现金不足，也能分8期付款的方式购买物件	★★★★
减反政策カード	通过掷出骰子数决定被封锁的农林物件数	——
豪速球カード	破坏其他社长的卡片	★★★
幸福な王子カード	抽到时，将自己的一枚卡片送给其他一名社长	★★
ゴールドカード	以1折的价格购买使用地的一件物件	★★★★★
最后の切り札カード	当只剩下此卡的时候，此卡会随机变成其他的卡	★★★
サミットカード	将其他社长传送到自己的位置，召开会议	★★
里归りカード	乘坐直升飞机（ヘリコプター）飞回发祥地	★★★
三三七拍子カード	按照3格、3格、7格的顺序前进	★★
指定うんちカード	在喜欢的地方放置大便路障	★★★★
シャッフルカード	将所有社长的卡片混合起来，之后随机分配	★★
徐行运转カード	其他社长在一段时间内不能使用急行系的卡片	★★★★
シルバーカード	半价购买所在地的一件物件	★★★★
すずめの泪カード	得到100万，此卡卖价50万	★★★
スタッカートカード	有一定几率能移动10格	★★
素晴らしいカード	能随机得到一枚卡片	★★★
千载一遇カード	通过掷骰子决定移动到距离目的地几格的地方	★★★★★
千两箱カード	获得大量金钱，通过掷出骰子的数决定获得数量	★★★★
增资カード	为自己拥有的物件增资	★★★★
损害保险カード	台风、雪灾能获得保险	★★★
ダイヤモンドカード	拿到卡片商店去能卖很高的价钱	★★★★
たいらのまさカード	对所有社长所持有的金钱进行平均分配	★★★★
宝くじカード	持有此卡就可参加12月的抽奖活动	★★★
ダビングカード	变成自己持有的一枚卡片	★★★★
たらればカード	对掷出的数字不满意，可以再掷一次	★★★★
猪突猛进カード	不转弯地勇往直前！	★★★
デビルカード	持有的金钱每个月都会减少	——
デビル派遣カード	派遣恶魔到其他一名社长处	★★
铁道买收カード	可以从铁道省站购买其他会社拥有的铁路	★★★
テレポートカード	移动到其他一名社长附近	★★★
冬眠カード	使其他社长冬眠，在睡着期间不能行动	★★★★★
德政令カード	所有社长的欠款全部变成0	★★★★★
とっかえっこカード	自己持有的金钱和另一名社长所持有的相交换	★★★★
とびちりカード	用大便路障把其他社长困住	★★★
虎につばさカード	持有此卡到达目的地时，奖金加倍	★★★★
とりかえしカード	不能丢弃！不早点处理掉的话将会有严重的后果	——
どっち飞ぶ?カード	选择移动到通过转轮盘决定的2个站点之一	★★★
二刀流カード	1个月可以行动2次	★★★★
乘っ取りカード	能夺取其他社长在使用站点购买的物件	★★★★

バキュームカード	清除线路上的所有路障	★★★
场所がえカード	和另一名社长交换位置	★★★★
ばちあたりカード	在目的地放置大便路障	★★★
ハッカード	能够派遣恐怖的病毒卡到对手处!	★★★★
ぱろぷんてカード	使用后，不知道会发生什么事情的神奇卡片	★★★★
ビンゴカード	按卡上的地名到达,每完成一列可得到奖金	★★★
贫乏神直击カード	将贫乏神送到其他玩家那里，对方可以选择以钱消灾	★★★
ふういんカード	在一段时间内，其他社长都不能使用卡片	★★★★
武器よさらばカード	所有社长的妨害系卡片全部破坏	★★★★
福引きカード	红包——能从里面抽出钱来	★★★
福袋カード	随机从袋子里获得卡片	★★★★
プラチナカード	以1折的价格购买一个站里所有的物件	★★★★★
ブックマークカード	记录使用地,之后使用生成的卡片能回到记录地	★★★
ぶっとばしカード	选择其他的一个社长随机移动	★★★
へっちゃらカード	就算停在付款站也不会损失金钱	★★★
ポイントカード	带上此卡去卡店买卡片时,会获得购买价格十分之一的点数，这些点数可以在卡店购买卡片	★★★★★
みなぶっとびカード	所有社长都进行随机移动	★★★
ミレニアムカード	随机得到5枚急行系卡片	★★★★★
目的地变更? カード	非常 非常 非常 非常小的几率能更改目的地	★★
もしかしたらカード	随机选择地点。有一定几率直接到达目的地	★★
モモトラマンカード	召唤桃特曼进入备战状态，对抗怪兽	★★★★
最寄の站でカード	移动到最近的物件站	★★★
梦のまた梦カード	随机移动一次，若不满意还能移动第2次	★★★★
路面电ラリーカード	到达卡面上的8个名地后，能获得大量金钱	★★★
リトルデビルカード	持有的金钱每个月都会减少	——
ワクチンカード	五年内，能预防病毒卡	★★★★★
渡りに舟カード	在港口使用，能乘坐超快速船	★★★
ワープ站カード	移动在最近的传送站	★★★
1か8かカード	选择前进1格或8格	★★★
1374カード	选择前进1格、3格、5格、7格	★★★
☆に愿いをカード	移动到最近的卡片商店	★★★★

进行系

卡片名	卡片效果	实用性
急行カード	掷2个骰子，按照2个骰子掷出数之和前进	★★★
特急カード	掷3个骰子，按照3个骰子掷出数之和前进	★★★★
新干线カード	掷4个骰子，按照4个骰子掷出数之和前进	★★★★★
のぞみカード	掷5个骰子，按照5个骰子掷出数之和前进	★★★★★
リニアカード	前进30格	★★★★★
急行周游カード	和“急行カード”效果相同，可以使用多次	★★★★★
特急周游カード	和“特急カード”效果相同，可以使用多次	★★★★★
新干线周游カード	和“新干线カード”效果相同，可以使用多次	★★★★★
(1—6) 进めるカード	使用后，可以前进和卡上数字相同格数	★★★
スペシャルカード	选择前进1至6格	★★★★★
スピードカード	能变成一枚“进行系”卡片	★★★★

李俊雪	游戏不是万能的，但没有游戏是万万不能的。
读者资料	18岁，男，31600，浙江省舟山市定海区环城南路100# 102室

文、责编/翔武

MAR HEAVEN 敲开天堂之门

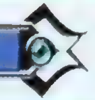
MÄRCHEN AWAKENS ROMANCE

KNOCKIN' ON HEAVEN'S DOOR

ノッキン·オン·ヘヴンズドア

GBA	KONAMI	ARPG	64M
	2005.06.30	5040日元	1－2人





系统介绍

菜单选项

ストーリーモード： 故事模式。

ARM交換モード： 可以将故事模式中收集到的ARM和朋友交换。

対戦モード： 和朋友通信对战。

ダンジョンモード： 迷宫模式，可以到修炼之门和磨练之门中挑战，主要是用来收集ARM。

◆ 游戏菜单 ◆

デッキエディット： 编排ARM组，装备或卸下ARM。

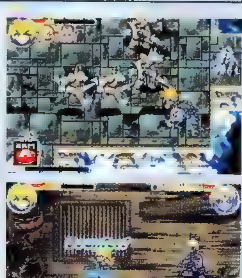
アイテム： 物品，可以查看或使用物品。

ステータス： 查看人物状态。

ARMリスト： 显示已有的ARM或魔法石，便于收集。

战斗系统

本作的战斗是在一定战斗区域内手动控制角色战斗的，角色只能向左或向右攻击。按A键可以选择ARM，选好ARM后，下面的ARM槽会自动蓄力，蓄满后便可以使用ARM攻击。每个ARM都有等级（CL），等级越高的蓄力速度越慢，而且ARM的等级还有一个作用就是抵消或反击对手的ARM，当对手的ARM等级小于你的ARM等级时，在对手发动ARM的瞬间发动ARM可以进行反击；当对手的ARM等级等于你的ARM等级时，在对



操作介绍

非战斗中	方向键	控制角色、光标移动
	B键	取消
	A键	确定
	L/R键	翻页、交换角色
	选择键	存档
	开始键	调出游戏菜单
战斗中	方向键	控制角色、光标移动
	B键	普通攻击
	A键	选择、使用ARM

手发动ARM的瞬间发动ARM可以抵消对手ARM的攻击。熟练掌握这个系统后，游戏中的BOSS基本上没有难度。

ARM编组系统

游戏中使用ARM比较频繁，所以ARM的编组很重要。如图，ARM DECK是角色当前的ARM组，ARM列表中，图标的颜色代表不同属性，ARM名称后面的数字代表装备此ARM需要的魔力值，所需魔力值的后面是ARM的等级。列表下面有每个ARM的介绍，介绍上面蓝色的一条是当前角色剩余的魔力。在ARM DECK列表中，按A键便可卸下当前光标所指的ARM，按右方向键可以切换到ARM STOCK中，按A键可以装备当前光标所指ARM。一个ARM组最多由20个ARM组成，当不够20个的时候，空缺位置会显示EMPTY，战斗中也是如此，所以在选择强大ARM组合的同时也要注意ARM的数量。



剧情攻略



“这是一场……赌博。”一个少年默默地说道。

“ARM啊！作出邀请！并且，回应吧！异世界的人们”。

随后，一扇大门打开了，一道光直冲上天。





“来吧，魔物们！这次要试一试圣剑了！”

“神圣雷霆力量！！”

课堂上，银太站在桌子上，双手举着尺子高呼，先是让全班同学都吓了一跳，随后引来的是同学们的哄堂大笑。老师怒不可遏地罚银太到操场上跑100圈，结果跑了8圈后就体力不支。这种事情已经不是一次两次了，银太总是做梦，梦到童话世界，并且自己是拯救世界的英雄，其他同学一直都认为他是个白痴。但是，只有小雪在一直关心他、帮助他，还经常问今天又梦到了什么。

“已经接通！”从教室中传出了一个声音，银太的脚下出现了魔法阵。

“隧道，通行！”教室中出现了一道大门，但是这个大门只有银太能看到。

这正是银太梦中向往的神奇世界，于是银太毫不犹豫地走进了那扇大门。开始了在这个世界的冒险。

到了这个世界后，银太发现无论是自己的视力还是身体都比原来强了很多，眼镜也不用戴了，跑很长的路都不觉得累了。这个世界充满了无限的神奇，奇异的果子、红色的岩石，这一切都令银太激动无比。刚走出不远，就看到了一对父子岩，他们要银太到北方的河边帮他们弄些水来，银太爽快地答应了，给父子岩洒过水后，双方做了自我介绍。这时，突然出现了一个盔甲人，向银太冲了过来，银太把它摔倒后，一个魔女出现在他的面前，一边称赞着，一边把盔甲人变成了戒指。



魔女做过自我介绍后开始向银太讲解ARM的事情，对于刚进入这个世界的银太来说，根本就没见过这些，越听越投入。而魔女多洛茜却因为想得到传说中的ARM而缺少帮手，试过银太的身手后，便以用短剑ARM为交换的条件，让他去当帮手，能得到神奇的ARM，还有刺激的冒险，银太毫不犹豫地答应了。

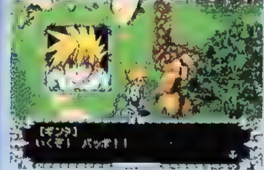
到了洞穴口，银太一拳就给原本堵住的洞穴口开了个大洞，也变得越来越有自信了。走到洞穴尽头，看到了封印传说中ARM（百宝）的宝箱。由于只有魔力值为0的人才能打开这个宝箱，所以多洛茜只好让银太去打开。打开宝箱后，两个人都对这传说中的ARM的样子吃了



一惊，然而更让人吃惊的是这个ARM居然会说话。由于触动了这里的守卫，所以不得不开战了。

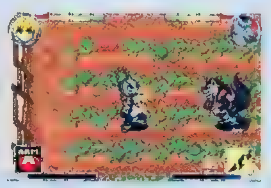
本游戏的第一场战斗，只能用B键攻击，守卫石人那种速度基本上是没攻击过你，就直接被打败了。和百宝互相自我介绍一番后，和多洛茜对话，她会给你讲解关于魔法石的事情，并且向你简单的介绍了ARM系统。用左边的敌人实验过新系统后，就要和多洛茜告别了。银太的冒险也就此拉开序幕。

出了洞穴后，会看到一块大石头，调查后可以把它打坏，这样就有新的道路了。刚走了一段路，百宝自称自己是独往独行的“男人”，不喜欢合群，便离开银太跑掉了，但是刚没跑多远，就遇到了怪物的袭击，于是便向银太求救（原作中是两个盗贼工会的盗贼），打倒怪物后百宝又回到了银太的身边，继续一起冒险。



走过一段路后，来到一个农家前，看到田地里有东西，银太和百宝没得到主人同意就大吃起来。这时，从屋中走出一个少年，听到田里有动静，以为是到田里捣乱的怪物又来了。银太和百宝被少年杰克的母亲叫到屋中款待了一番，正在众人聊天时，捣乱的怪物——人狼路加尔兄弟又出现了，杰克拿出了勇气，准备孤身击败他们。作为故事的主角，出现这种事情当然不能放手不管，于是银太和百宝也冲了出去。

战斗分为两部分，先是杰克对加尔，这场战斗比较难，杰克的HP承受不了几下，尽快抽到攻击力增强，然后用攻击力高的ARM对敌人进行攻击，可以节省不少时间。第二部分为银太对路加，战斗要领基本和前一场战斗一样，只是要注意敌人的雷属性ARM，多运用反击和抵消，就可以轻松过去。



教训了狼兄弟后，突然出现了一个身穿紫色法袍的神秘人物，但是很快又离开了。回到家中杰克的母亲不但没有夸奖杰克，还对他这种莽撞的行为进行了批评。转天杰克的母亲给了银太一身新衣服，并且让银太带杰克一起冒险。告别了杰克的母亲，两个人决定前往附近的巴兹镇，寻找能帮助银太返回现实世界的次元ARM。

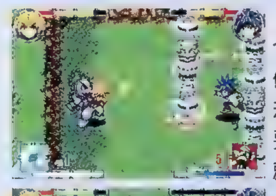
到了巴兹镇，这里的景象果然是非常繁荣。到了ARM屋，银太向ARM屋的人询问了有关次元ARM“守门小丑”的情况，得知守门小丑属于次元ARM中等级高的，不容易得到。虽然没有得到什么消息，不过还是可以在这里买一些比较实用的ARM，银太用的ARM要到上面的魔法石商店购买。在街的右下角有两个蒙面的人，和他们对话后也没的重要的消息，只好先离开村子，去其他地方找找线索。刚要离开村子就遭到几个盗贼的围攻，难道是那两个蒙面人通风报信的？银太和杰克醒来后发现百宝被抢走了，只好离开小镇去追。



刚出小镇就传来了打斗的声音，两人上前一看，正是刚才抢走百宝的盗贼，被一个少年纷纷击倒，最后不得不放弃百宝而仓皇逃跑。少年刚开口说话，银太就感觉到这个声音在哪里听到过。少年用暗黑ARM把杰克变成了笼中之鸟，并告诉银太，是他把银太召唤到MAR HEAVEN的，银太还没等他把话说完就因杰克的事情向少年发起了攻击，但是却不是对手。那个少年却一脸惋惜的样子继续说，不应该把银太召唤到这个世界，因为太弱了，召唤异世界的人是为了抵抗象棋军团，这个组织是为了统治MAR世界所成立的，而银太手中的百宝则是象棋军团首领——幻影原来使用过的ARM，并用它夺取了无数人的生命。但是，在前一次的大战中，保卫MAR世界的组织——十字军获得了胜利，但是双方都损失惨痛，十字军的首领就是从异世界召唤而来的。但是，象棋军团依旧不死心，又在准备着对MAR世界的第二次侵略，由于十字军的首领在前一次大战中牺牲了，所以少年阿尔维斯用守门小丑召唤异世界的人来帮忙。由于百宝是个很稀有、很强大的ARM，在上一次大战后就被封印了起来，象棋军团的人也在寻找。为了安全起见，阿尔维斯准备要毁掉百宝，但是银太怎么能允许他这样做，两

张佳程	或许我们对游戏的贡献不多，但游戏对我们而言是不可或缺的。
读者资料	14岁，男，518172，深圳市龙岗区中心城宏兴苑905号商铺

个人谈不到一起，于是就开战了。

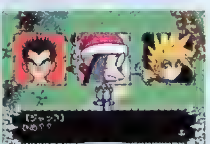




阿尔维斯有个CL5的ARM，但是攻击的范围却很不理想，只要和他保持距离就可以了。另外,还有个CL3的笼中鸟，这个ARM比较厉害，被关进笼子后限制了一切行动，而且防御力下降,如果中了这个可以说这场战斗就失败了。原作中这场战斗是必败的，但是游戏中失败了就GAME OVER了，所以一定要注意。打败阿尔维斯后会得到他的ARM，但是银太不能使用。

战斗结束后,阿尔维斯看到了银太的潜力，而且觉得百宝在银太的身边也没有那么危险，随后就离开了。银太和阿尔维斯较量后也觉得自己确实是有些弱，和杰克一起发誓要变强。





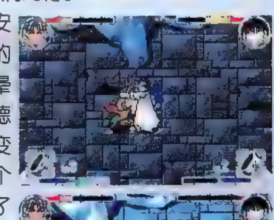
两人怀着坚定的决心继续前进。看到一片宽广的草地上趴着一只穿着衣服的狗。狗自称叫艾德华，然后说自己已经睡过两回了，还差最后一回。众人对他说的这番话都十分不解，它却趴下继续努力去睡了，但是这次是怎么也睡不着了。和银太等人说了公主有危险，要寻求他们帮助后，银太又爽快地答应了。

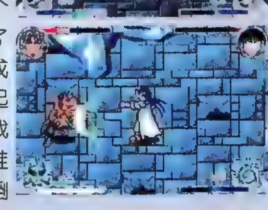
进了城堡后，发现这里已经成了冰的世界。从艾德（艾德华的简称）那里得知，之所以成为这样，是因为公主用冰之ARM把自己封起来了，王后（公主的亲生母亲）去世后，国王找了一位新王后，但是新王后却是一个很恶毒的人，总是想陷害公主（听起来很像白雪公主），并且还想要整个MAR HEAVEN。国王去世后，新王后掌握了整个国家的权力，把妨碍他的人都杀掉，公主只好逃出来，但是新王后依然不放过，派追兵到处寻找,最后公主逃到了这个城堡里，并用冰ARM把自己封了起来，但是这样的话会有生命危险。艾德的话还没说完，银太就答应他一定把公主救出来。

在城堡中突然遇到了多洛茜，帮银太等人指明道路后就继续做自己的事情去了。进到下一层的入口后，切换成多洛茜行动。在找到两个宝箱后，切换到银太等人行动。到达城堡第三层后，看到了封在冰中的公主，银太看到后十分惊讶，因为和小雪太像了。正在这时，出现两个不怀好意的人，要阻止银太等人去救公主。对方发现百宝在银太手里后，其中一个叫伊安的人要和银太进行一对一的决斗，并且自报所属象棋军团，听到这个名字，当场的人都惊了一下，只听说过象棋军团的事情，但是并没亲眼看过。



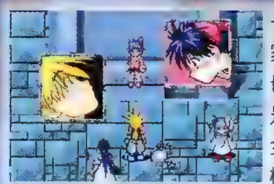
伊安使用的ARM是蟒蛇，特点是攻击距离较长，和伊安近身时没有用武之地,攻击力在现在算较高的，对于其他的飞刀等武器ARM，注意使用反击和抵消对付。





银太和伊安的对决中产生的震动把艾德震晕了，这时，艾德的身体发生了变化，变成了一个成年大叔。受了伤的伊安向变成大叔的艾德发起了挑战，这场战斗没有什么难度，完全是压倒性的胜利。战斗结束后，大叔向几个人解释，自己睡一回就会变成狗的形态，狗的形态要睡三回才能变成人的形态。大叔把火ARM交给了银太,让他去解除公主的封印。银太把火ARM投向冰块，公主从冰中解脱了出来，从空中落下时和银太吻在了一起。正当高兴的时候，出现了

钟佳奇	掌机的好玩就在于它的游戏，希望GAME越来越好玩。
读者资料	14岁，男，314100，浙江省嘉兴市嘉善县魏塘镇中心小学602



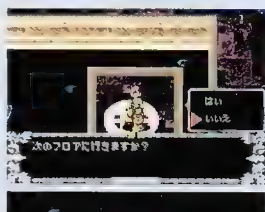
一个西红柿头的家伙，原来这家伙也是象棋军团的，是接到指令召集全员集合的。象棋军团的人走了，总算可以平静一会了，雪跑到银太的面前自我介绍，并且感谢银太救了她。众人决定先离开这个地方，找个地方慢慢谈。



从城堡出来，用雪的能力把挡在路上的冰融化掉。众人来到了佩利卡街，战斗累了，几个人决定先去饭馆吃点东西休息一下。饭桌上艾德给银太等人讲了一下MAR HEAVEN的势力分布情况。雪的出生地雷斯塔凡王国掌管着所有的国家，现在已经沦为象棋军团的领地了。讲完势力分布后，又讲了关于十字军领袖的一些故事。雪提出要和百宝到外面玩，艾德同意了，顺着又说了雪的事情。雪一直是在城堡长大的，完全不知道外面世界的险恶，但是却十分坚强。先是失去了父母，又被继母追杀，但是在别人面前，她永远都是笑脸，给她制造出这种惨剧的就是象棋军团。听过艾德的这番话后，银太更加坚定决心，要消灭象棋军团。但是由于实力不够，所以艾德准备对他们进行训练。



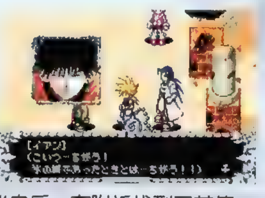
艾德先和银太说了封印百宝的事情，原来百宝正是艾德封印的，封印百宝的箱子要毫无魔力的人才能打开，但是看守箱子的守卫，没有魔力是打不过的。但是现在银太和杰克两个人的魔力都是0，也就是无法运用好ARM。为了锻炼他们，艾德用了次元ARM——修练之门，十字军的领袖就是靠这个变强的。这时阿尔维斯出现在艾德眼前，并称呼艾德为阿兰（艾德原为十字军二号人物，本名是阿兰），艾德一眼就认出了阿尔维斯，在上一次大战中，阿尔维斯还是个孩子，但是当时就已经加入了十字军了，由于阿尔维斯使用的是暗黑ARM，所以导致身上的图腾越来越多。



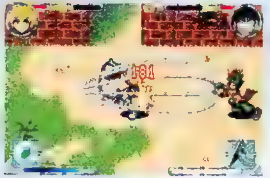
杰克和多洛茜这时正在修炼之门中修炼，走到有小丑标志的地方可以进入下一层。打过5层后，修炼就结束了。

通过次元ARM通信，阿尔维斯和艾德听到了各地人们的惨叫，象棋军团第二次对MAR世界的大战就要开始了，MAR世界各地都受到了象棋军团的袭击。阿尔维斯希望艾德能挺身而出去帮助街上的人们，但是艾德却把这个任务交给了阿尔维斯，阿尔维斯对于他这种不理不睬的态度十分不满，气冲冲地离开了。艾德只是在希望银太他们能早点变强。

银太和雪在修炼之门中接受着修炼，通过魔法石的力量，银太使百宝拥有了新的能力（在ARM编组中可以使用）。打完5层后就完成了修炼。



与此同时，象棋军团的伊安正在附近的佩利卡街，强迫街上的人说出有没有看到银太等人。得到消息后，在附近找到了艾德，并且询问银太在哪里。艾德没有告诉他，于是便使用新的ARM攻击艾德，但是艾德现在正在使用次元ARM，没有办法离开，也没办法战斗，只能站在那里挨打，知道银太他们从修炼之门里出来。正在伊安要给艾德最后一击时，银太出来挡住了攻击。银太的出现让伊安吃了一惊，更吃惊的是银太把他的攻击挡了下来，比起在冰之城的时候能力提升了不少。



银太看艾德现在的样子如此狼狈，便问他为什么不攻击，雪告诉银太原因后，银太十分气

李学超	在游戏中走过了高中，在大学中，我又开始了新的历险！
读者资料	18岁，男，710065，西安市丈八东路11号 西安石油大学191信箱

愤，要一个人打倒伊安。伊安这次使用的是新ARM乌贼（八爪鱼），这个ARM攻击力较强，距离和“蟒蛇”是一样的，不过银太通过修炼得到百宝的新能力可不是摆设，经过一番激斗后把伊安打败了。



伊安战败后，同行而来的基多为了给他赢取用神圣ARM治疗的时间，决定和杰克战斗。随后基多也战败了，伊安为了给基多治疗，和银太做了笔交易，治疗完毕后将神圣ARM——治愈天使送与银太，银太答应了。下一个目的地是希尔特大陆，目的是把象棋军团消灭，刚说完话，艾德就变成了狗的形态了，也难怪，三天都没吃饭、睡觉了。杰克注意到银太胸前的标志，问银太是做什么的。雪向大家说明这是新组织的标志，MAR HEAVEN有三大组织，分别是想统治MAR世界的象棋军团，对抗象棋军团的十字军，以及盗贼工会鲁贝利亚。在雪逃出城堡的前一天，城里的占卜师告诉她要找到7个同伴（难道是白雪公主和七个小矮人的故事？），他们可以帮助公主，并且可以拯救MAR HEAVEN。现在，抵抗象棋军团的十字军几乎全灭，所以要组建新的组织来阻止象棋军团，名为MAR。大家对这个名字都没有异议，随后艾德用移动ARM——魔法飞毯载着众人前往下一希尔特大陆。



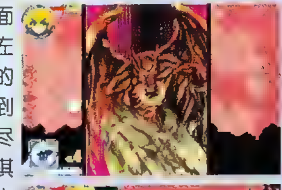
在快到希尔特大陆时，突然有人发现了银太等人的行踪，并且开始向飞毯攻击，使得众人摔到了地上。正当这时，刚才下令发起攻击的人出现在银太等人面前，并且说他们是象棋军团的人，幸好银太及时解释，不然又免不了开战了。多洛茜也从空中降落下来，那个人看到有两个可爱的MM，决定让他们到自己的房间来谈话。到了他的房间，这个人自己介绍到，这里是盗贼工会鲁贝利亚的基地，自己是这里的首领，叫那那西。由于象棋军团杀了很多盗贼工会的同伴，所以那那西和他们结下了不共戴天之仇，决定加入银太等人组建的MAR，一起

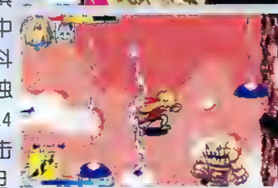


讨伐象棋军团。这时，手下突然来报，在希尔特大陆的西北部的威斯特里发现象棋军团的人，那那西使用了次元ARM把所有人带到了威斯特里。

到达威斯特里，发现被称为有森林和水环绕的村庄现在却是一片狼藉，到处都能听到村民的苦苦哀号，这正是象棋军团所为。从村民的对话中得知，这里是被象棋军团的两个人所破坏的，并且那两个人就在地底湖那里，在寻找ARM。于是，大家决定分为两组，银太、多洛茜、那那西三个人去地下湖对付象棋军团的那两个人，雪、艾德、杰克留在村子里帮助村民。

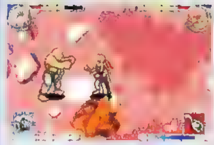
刚进入地下湖，象棋军团的两个人就感觉到了银太等人的魔力。银太等人在洞穴中遇到了岔路，只好分成两组分别寻找敌人。刚走了不久，百宝就感觉到有人在岩石后面躲着，随后从岩石后面走出了一位左手缠满绷带的少年。（切换到那那西）走到尽头找到了象棋军团中的其中一人，这场战斗由那那西单独应付。敌方CL4的落石ARM攻击力虽然强大，但

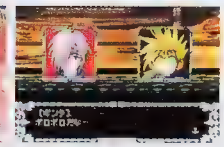




聂新力	无论是PSP还是NDS，不要去评价什么，开心地玩游戏才是真正的乐趣。
读者资料	16岁，男，40042，重庆大坪大黄路22号(3-1)

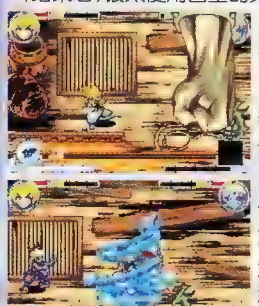






是攻击范围却很近，基本没什么威胁。倒是应该小心CL4的攻击强化，以及CL5的攻防强化效果，被打上一拳甚至比中了一个ARM费的HP还要多。战斗结束后，那那西使用ARM——电眼给了对方最后一击。另一边，银太和这位自称是住在威斯特里的少年谈得很投入，并且少年决定帮银太找到象棋军团另一人的藏身之处。最后在一艘已经坏掉的船那里找到了象棋军团的另外一人。那人自称叫基罗姆，是参与破坏村子的人之一。正在银太要和他展开对决时，依稀听到船上有人求救，仔细一听是船上的幽灵在向银太求救，希望能帮他们把岩壁开个洞，把船开出去。于是银太一边和基罗姆决斗，一边想办法帮助幽灵。

基罗姆使用的是冰系ARM，他的强力ARM不算多，而且HP也比较少，比较容易对付。战斗结束后，银太使用百宝的第三形态，类似于守护ARM的卡哥尔帮幽灵在岩壁上开了个洞，幽灵为了感谢银太，送给了他一个ARM。和大家会面后，村民们听说银太他们把象棋军团的两个人消灭后十分震惊，在村子里为银太他们开了庆功大会。



在村子后面的山附近，看到一个蓝色头发的少年，只是看了一眼银太他们，就急匆匆地跑到旁边的山洞中了。进了山洞中，银太和杰克看到两扇古怪的大门，在旁边还有一个柜台，柜台中的人自称是雕金师，雕金是通过配方和材料制作出新的ARM。在两扇大门的边上有个山洞。进去打了几批敌人后，会切换到村中。多洛茜感觉到银太和杰克的魔力，于是也进入了山洞。银太和杰克在洞穴中继续前进，突然看到了那个进入山洞的蓝发少年，得知少年的名字叫马鲁，而这个山洞是封印了古代ARM的地方，马鲁正是为了寻找古代ARM而来的。走到地下三层的冰块那里，没有雪的能力银太和杰克没办法再前进了，正在这时多洛茜出现了，试着去处理这个冰块，但是最终还是没有办法，于是只好先离开遗迹。

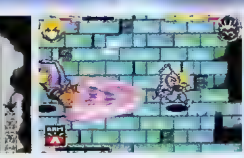




回到村中找到了雪，并请她帮忙处理那个冰块。解决冰块后，在尽头找到了封印的ARM，打开箱子的同时守护者也出现了。守护者的攻击方式比较单调，随便走两下就可以闪开它的攻击。战斗胜利后，马鲁提出要继续找其他被封印的ARM。

黄骋望	任天狗的出现无疑证明了多样的玩法才是掌机应走之路。
读者资料	20岁，男，200333，上海市普陀区铜川路2060弄78号302室



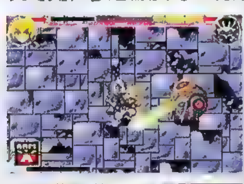


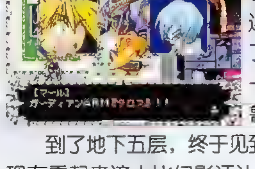
回到村子，雪离开了队伍，那那西加入，前往第二扇大门。走到一个魔法阵前，又无法前进了，只好回村去找多洛西解决。通向四层的入口被冰封住了，但是雪却说这个可以用魔力解除。果然，费尽周折找到了魔法阵（一共有三个），多洛茜解除魔法阵后就可以进入地下四层了。到达第四层，看到了和前一次一样的封印ARM的宝箱，打开后和守卫交战。这次是多洛茜出战，这个BOSS会瞬移，但是很不禁打，很好对付。





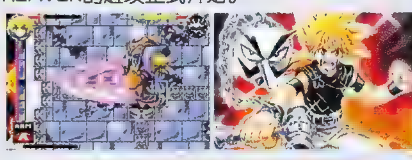
随后继续进入第三扇大门，到达了封印ARM的地方，这次的守卫会使用光束攻击，但是攻击方式还是很单调，也很好解决。打败BOSS后，马鲁暴露出他的邪恶本质，将打过的三个机器人部件合到了一起，并要杀死银太。危机时刻，多洛茜及时出现化解了机器人的攻击，





但是却被机器人击中，银太怒不可遏，但只好先带多洛茜逃出遗迹，找大家会合。遗迹外，大家都感觉到了有邪恶的魔力，连阿尔维斯也赶来了。全员会合后，一起到遗迹中找马鲁算帐。

到了地下五层，终于见到了万恶的马鲁(就现在看起来这人比幻影还让人来气），他又召唤出合体后的机器人，这场战斗当然由银太来亲自解决。机器人的攻击方式比较多，而且HP也高，攻击力也不弱，相对前几个有些难度，但是一旦掌握了它的攻击方式，躲闪及时的话，几乎打不到你。打败机器人后，马鲁就逃走了，银太等人回到村子。晚上，大家都去睡觉了，只有银太和雪还在篝火旁聊天，这时月亮上突然出现佩塔的脸，并且宣布象棋军团对MAR HEAVEN的进攻正式开始。



隐藏要素

在杰克家有一个宝箱,调查后要输入密码,输入正确的密码后可以获得ARM。以下是密码列表:

ウインドパワ– CL1	848C11EL
ア–スパワ– CL1	1TYLGRQR
サンダ–パワ– CL1	718R74A8
ウォ–タ–コ–ト CL1	W0YY6NVE
ファイアコ–ト CL1	CN81WN99
リ–フコ–ト CL1	H4YS7XN7
ウインドコ–ト CL1	VFV27L26
ア–スコ–ト CL1	JMLQUNX2
サンダ–コ–ト CL1	EQG0FS82
スリ–ピ–リング CL1	0Q3V7HHS
ア–ムフリ–ズ CL1	XMTQVCSM
カウントダウン CL1	IJXDH4NF
アイス&ウォ–タ– CL1	TYDQAH5G
ファイアバ–ン CL1	RTT6JIGO
プランツアタック CL1	E0K4M41B
デンジャラスストｰム CL1	CX1ASKE5
ア–スフォ–ス CL1	P3O540J2
ライトニングボルト CL1	7BW3QU16
スノ–マンガ–ド CL1	OYXTV3VW
スノ–マンアタック CL1	MOMVNEAW
リングア–マ– CL1	U51F7QUV
リングダガ– 1	HNJGW6YT
5ダガ–ブレスレット	YJBOZ0KQ
愈しの天使 CL1	W2VIDCCE
スト–ンボディ CL1	8EPMRRIG
パワ–リング CL1	433BHFCE
ナイフリング	5SDLCJHW
ウォ–タ–ナイフリング	HFBWCRXH
ファイアナイフリング	2ETNO4BY
リ–フナイフリング	TOYHRYNR
ウインドナイフリング	MQZ6KLAN
ア–スナイフリング	ZBID5FT1
サンダ–ナイフリング	BNDL2EA5
ファイアパワ– CL1	SB5YSFMB
リ–フパワ– CL1	8OZT5044

王睿之	在我孤独和压抑的时候，是掌机让我重新找回了快乐。
读者资料	17岁，男，225200，江苏省江都市江都中学高二(14)班





由《武器种族传说》漫画改编成的动画正在热播中，厂商也不失时宜地推出了游戏。本作的剧情完全是原创的，画面和音乐表现还算令人满意，对话和战斗一成不变的形式有点单调，组合各种技能是唯一值得探索之处。　　文、责编/暗凌

GBA		
TOMY	RPG	256M
2005.07.07	5040日元	1人用

PART 1 系统介绍

游戏的人物移动方式和与NPC对话都是AVG式的，在地图画面时的选项分别为：查看地图（ビュー），查看菜单（メニュー），存档（セーブ），进入该地点（入る），能自由移动后还会多出移动（いどう）和商人（しょうにん）的选项，进入菜单能查看当前人物状态（ステータス）、携带道具（アイテム）、技能列表(技リスト）。最多能携带五种道具，每种最大数量为9，后期商人还会出售一些更好的道具，适当进行取舍吧。





本作的战斗采用组合卡片的形式进行，用上下方向键选择/取消选择人物卡片，左右方向键移动光标，L键逃跑，R键切换为道具列表。战斗时每回合随机出现队中人物的卡片，最多五张，选取一张或多张人物卡片后，画面上显示当前卡片组合的技能名称、攻击力、速度、对敌单体/多体，未出现过的技能前三项以问号表示，使用一次后自动列入菜单的技能列表，随着游戏进行，





最后能使用五张卡片来组合出强大的技能。技能的性质由颜色来表示，红色为攻击技能，绿色为回复技能，蓝色为同契。每回合最多能使用五个技能，使用道具也包括在其中，技能和使用道具都按照速度顺序进行，速度数值大的先发动，与选定技能的顺序无关，技能速度相同时同契优先发动。如果要在战斗中逃跑，无需预留卡片，即全部卡片都用于技能组合后，还能再按下L键选择逃跑，逃跑最先发动，失败后本回合双方按照正常顺序进行攻击。

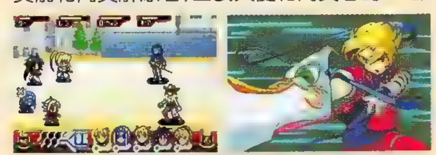
游戏中库和蕾、龙威和奇雅同契时会有一段动画，同契后的HP数量与使用卡片数量有关，最初只能使用两张卡片进行同契，HP只有最大值的25%，以后能使用更多数量的卡片进行同契，每多加一张卡片后HP提高25%，使用五张卡片同契就能有100%的

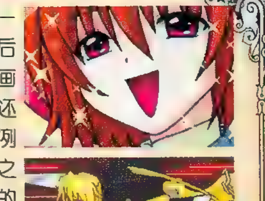




张龙飞	如果有人用PSP与NDS当砖“飞”我，我希望——被砖埋了。
读者资料	男，16岁，陕西西安碑林区皇甫庄101号，710048

HP了。同契状态下无法回复HP，所以当同契的HP减为0时，蕾或奇雅解除同契，保持两回合的战斗不能状态，画面上以黄色小叉表示，此时可以使用两人的专用道具回复到正常状态。同契前和同契解除后，圣战天使和同契者的HP都不会发生变化，这一点相当方便。同契后的库和龙威使用动画中出现过的技能时还有特写画面切入，例如库和蕾的“东风之环”，龙威和奇雅的“同唱咒”等，另外希丝卡的最终技能发动时也有特写哦！







PART 2 剧情攻略

在遥远的未来，有极少一部分人开始得到能够飘浮于天空的神秘力量，在那个世界还存在着虚幻的空中都市“艾迪鲁庭园”，库德·凡·吉鲁埃特一行人正在以艾迪鲁庭园为目标的旅行中，他们目前身处港口附近的森林中。

眼看就要到达港口小镇了，希丝卡为钱包里只剩527块钱而犯愁，这样下去就算抵达港口，也没有足够的钱来吃饭和住宿，她希望能通过帮助富裕的旅人安全通过森林来赚取旅费。众所周知森林中确实有山贼和各种危险的魔物，因此不可能有人身怀重金而又毫无防备的进入森林，龙威的想法不无道理，但是他的话音刚落，就有疾驰的马车冲过来，驾车人还一路喊着“救命”。救下这位旅人后，他邀请库一行人保护他驾驶马车安全抵达港口，这项工作还有2000块钱的报酬，希丝卡当然兴高采烈地同意了。一路上虽然遇到不少山贼，不过对库他们来说实在是小意思，众人很顺利地抵达了小镇入口。





与旅人告别时，他不小心说出了“这项工作”，发觉自己失言后又马上转移话题，他看破了蕾是圣战天使，并告诫他们不要透露身份，否则这件事情很快就会传遍这个小地方。由于不知道小镇居民对圣战天使的态度是敌视还是友善，希丝卡决定去当地的圣战天使保护协会分部探听消息，龙威和奇雅负责找旅店，小小的港口由于物产丰富而聚集了很多人，库决定带着蕾在街上到处逛逛，并给蕾买一件礼物。希丝卡拿出圣战天使保护协会金卡给库，告诉他只要当地有协会分部，即使身无分文也可以用金卡来购物，唯一需要注意的是不能超支太多。五人约定黄昏时在广场集合，就各自分头行事。







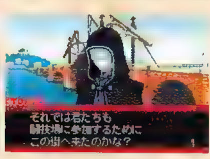


库和蕾两人来到广场的喷泉边，库买了烤玉米，难得蕾觉得好吃，两人吃完后看天色尚早，决定去其它地方逛一逛。两人先来到布店，库给蕾买了软软的枕头，方便蕾疲劳时随时能舒服地睡觉，然后又继续逛。小镇的吊桥下正好有船通过，两人在等待吊桥放下时，一个身着黑衣的蒙面人出现在两人面前，他告诉库和蕾吊桥连接的小岛上有斗技场，各种身怀绝技的斗士以金钱为目标参加战斗，其中也包括一些抱着同样目的的圣战天使同契者，他们所拥有的美丽的武器吸引了很多观看者，于是斗技场拥有者意图募集更多的同契者参加战斗。库对这种把圣战天使当做武器使用的做法非常不满，



张博涵	掌机的美不在于掌机的外表，也不在于掌机游戏的画面，重要的是它给人带来的快乐。
读者资料	男，15岁，甘肃兰州城关区东岗镇东路999-2单元401，730020

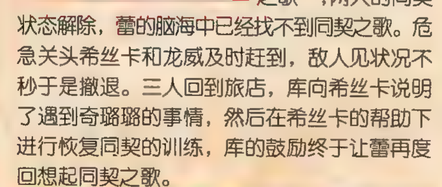




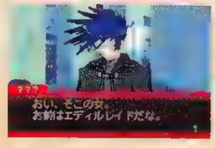
言语间无意泄露了蕾的身份，两人匆忙谢绝黑衣人的邀请并离去，库对自己的失言懊悔不已，蕾却原谅了他。

两人在小镇中周游完毕后回到广场等待其他人，蕾被匆匆跑过的人冲撞，对方连句道歉的话都没有说，十分不满的库追了过去。库不慎撞上了一名白发女子，两人帮对方捡起掉落一地的橘子，简单交谈后继续追踪，跑到小镇入口处才抓住之前的那个人。墨镜卷发伪装下的竟然是煌珠猎人的拍档奇璐璐，圣战天使不与同契者一齐行动是非常少见的，库怀疑奇璐璐和同契者之前出了什么问题，或者又有什么计划想抓走蕾，奇璐璐说了一句：“不关你的事情！”然后匆匆跑开。



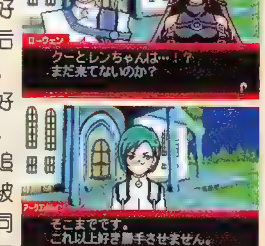


时间已过黄昏，再不回去的话希丝卡等人会很担心，但是两人在前往广场的路上被袭击，煌珠猎人和在吊桥前遇到的黑衣人一同出现，库和蕾同契应战，但是在黑衣人吟诵过“忘却之歌”，两人的同契状态解除，蕾的脑海中已经找不到同契之歌。危急关头希丝卡和龙威及时赶到，敌人见状况不秒于是撤退。三人回到旅店，库向希丝卡说明了遇到奇璐璐的事情，然后在希丝卡的帮助下进行恢复同契的训练，库的鼓励终于让蕾再度回想起同契之歌。





正当众人雀跃的时候，楼下传来响声，龙威发现旅店被包围了，希丝卡决定前往协会分部求援，不幸的是众人在战斗中被冲散，库认为抵达协会分部后能与希丝卡等人会合，便带着蕾突围。两人路过吊桥时再次被奇璐璐撞上，好不容易抵达分部后见到希丝卡三人，但是煌珠猎人恰好在这个时候出现，黑衣人的手下也追了过来，恶战后被打退。对于无法同契的奇璐璐，沃尔库斯无情地抛弃了她，奇璐璐只好暂时栖身于圣战天使保护协会。



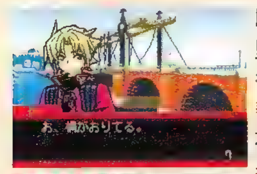
混乱的一夜过去了，疲倦的蕾陷入沉睡，根据协会分部的报告，深夜来袭的黑衣人全部逃脱，想到来袭的人数量众多，但是居然一个都没有抓到，奇雅不禁怒火中烧，好在大家都没有受伤，值得庆幸。奇璐璐把三天前发生的事情娓娓道来，她和沃尔库斯被黑衣人围攻，由于忘却之歌的影响，无法同契的奇璐璐被黑衣人带走，沃尔库斯被要求协助他们，在操纵之歌的作用下他身不由己。黑衣人已经通过相同手段聚集了不少圣战天使，奇璐璐在某所建筑物中被移送时趁机逃了出来，由于当时被蒙住双眼，所以她不记得那个地方是哪里。希丝卡决定调查小镇上发生的这些事情，此时小镇上的一些人群突然爆发出恐慌情绪，在港口调查后发现是由于货船上装载的毒蛇跑了出来，库、希丝卡和龙威三人协力处理了这件事情。





吊桥已经放了下来，众人决定去岛上一探究竟，恰逢斗技场贴出休业一天的通告。经过龙威的一番打听，得知斗技场划分了战斗等级，参加者自行决定参加何种等级的战斗，获胜的奖金与战斗等级有直接关系。斗技场休业的原因则是由于，参赛选手和同行的圣战天使下落不明，也没有任何知道其下落的目击者，众人离开前，库看到前一天遇到的白发女子在人群中闪现。一行人来到喧闹的街上，希丝卡准备大采购时恰好遇到森林中的旅人，对方自称是商人，希丝卡从他那里采购了很多东西，而且

胡辉	同胞们！偶妈说了，只要我这次暑假打两个月工尝尝辛苦就给我买NDS，为偶加油吧！
读者资料	16岁，男，湖北孝感孝南区桂桥区二组67号，432100

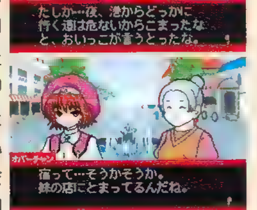




以后每次到商人那里都可以免费得到各种药品，他还会帮忙回复HP。库又在港口询问钓鱼的老人关于参赛者的下落，仍然一无所获。

中午时分，一行人回旅店享用午餐，龙威趁机向店主打听圣战天使的事情，得知小镇上生活着一位名为“安达”的圣战天使，而关于同契者的进一步消息她却不知道，只说在小镇上可能见到安达，便忙着招呼其他客人去了。众人推测黑衣集团寻找圣战天使的原因在于“圣战天使不能和人类一起生活”的想法，圣战天使的寿命比人类长很多，当同契者死去后，留给圣战天使的只有无穷无尽的悲伤。至于失踪的斗士，从失踪当晚到第二天白天，港口有很多船只进出，吊桥一直处于悬起状态，所以库坚持认为他并没有离开小岛，当然也不能排除他乘船离开的可能性。

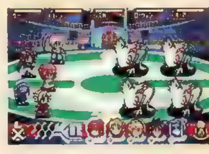
一行人在广场遇到了旅店老婆婆的孪生姐姐，库也顺便向她打听了小镇上的一些事情，虽然老婆婆没有听说有人失踪之类，但是却说：“说起来，我儿子跟我说过晚上的时候到广场的某条路上很危险，所以叫我晚上不要出门，一年以前我还经常晚上出门散步的。”希丝卡本想找到老婆婆的儿子询问更多的情况，可是很不凑巧，他乘船去了其它港口，至少十天后才回来。在港口的老人也说他的侄子告诫他到港口的路上很危险，而这个侄子也恰好离开十天，库才明白原来他就是旅店老婆婆的老伴。最后希丝卡去协会分部了解情况，意外地得知分部正在调查关于使用斗技场地下设施的集团的情况，原本那里是小镇居民举行各种活动的地方，但是最近却被一个神秘集团使用，分部会员邀请希丝卡协助



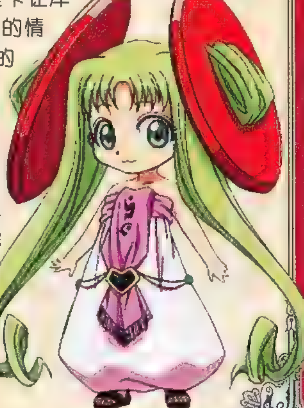
调查，要她找机会进入那里，并问清楚到底是谁为了什么而使用。



为了找出斗士失踪和斗技场地下设施被使用之间的联系，众人再次来到了斗技场，令人兴奋的是由于有了其他斗士的加入，斗技场照常开放，在蕾的支持下，库也报名参加了比赛。在连续三场战斗胜利后，当天比赛结束，随后五个人从斗技场旁边的入口进入了斗技场地下，由于来自地上的光线很充足，地下也显得很明亮。众人东张西望时一名身穿黑色披风的紫发男子出现，要求他们尽快离开，库假称自己迷路。“是吗？如果你是参加比赛的斗士，我建议你带着圣战天使一起来战斗，毕竟她们是最强的武器。”听了紫发男子的这句话，库陷入沉思，希丝卡趁机打圆场后众人一起离开了斗技场地下。



再次回到旅店后，库又详细地询问了关于安达的情况。“以前在森林里的教堂里经常能听到安达的歌，我们都很喜欢听她唱歌，那时真是快乐。后来发生了一些事情，之后安达就再也没有唱过歌了，也没有再去教堂……”老婆婆一脸惋惜。安达与一名男子感情非常好，更详细的情况要等到晚上老婆婆忙完以后再听她说了，蕾带着库去小镇入口继续训练，又恢复了一部分使用技能的能力。希丝卡让库回想前一天晚上的情况，结合奇璐璐的遭遇，总结出黑衣集团的成员里有圣战天使的结论，并具有“忘却之歌”和“操纵之歌”的能力，但是从没有出现攻击性技能的情况来看，也许这个圣战天使没



有和同契者一起行动，这是值得注意的一点。

夜幕降临，为了摸清黑衣集团的动向，希丝卡等人悄悄出了旅店，根据白天得到的情报，黑衣集团近期在广场和港口之间的路上活动，果不其然，他们再次遇到了黑衣集团和煌珠猎人沃尔库斯。双方话不多说就打上了，黑衣人果然使用了“忘却之歌”来解除同契，当圣战天使保护协会分部的增援人员赶到时，黑衣集团作鸟兽散，其中一些人被捕获。希丝卡极力要求讯问犯人，争取到了能对一名犯人提三个问题的机会。

三个问题由库提出，犯人逐一回答。黑衣集团名为“布莱布斯阿卢卡”，成立宗旨是为了把圣战天使作为武器来回收，他们认为圣战天使是危险的东西，犯人矢口否认集团中存在圣战天使，坚持说“忘却之歌”和“操纵之歌”是集团中某人的特殊能力，只是与圣战天使的颂歌非常相似而已。三个问题后审讯结束，根据分部会员的说法，布莱布斯阿卢卡就是一直在使用斗技场地下设施的团体，这个团体原本对所有生命都很包容的，应该不会提出“圣战天使与人类不能共同生活”的说法的，至于为什么会变成现在这样，其中一定有着什么内情。

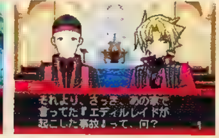
翌日清晨，奇璐璐看上去恢复了以前的神采，前夜沃尔库斯悄悄对她说“等我”，令她坚信沃尔库斯一定是独自一人在黑衣集团内调查着什么，他们很快就可以重逢了。集市上不见了小商人的身影，希丝卡和奇雅两人去购物时，库等人又遇到了那名白发女子，这次她自报姓名——安达，她又买了一些橘子回去，为了很喜欢吃橘子的某人。归来的希丝卡望着安达离去的背影，突然想起来她就是旅店老婆婆所说的圣战天使，于是决定去协会分部询问关于安达的事情。众人路过广场时，再次遇到旅店店主的孪生姐姐，她以前也经常去森林中的教堂，幽静的林间小路是个散步的好地方，但是后来有流言说森林中开始有危险的生物出没，虽然没有查实，也没有找到流言的来源，但是去森林的人变得越来越少了，也不知道现在的神父过得怎样。



安达是有同契者的，分部会员向希丝卡说明了相关情况。安达的同契者名为“加尔森”，原本是布莱布斯阿卢卡的首领，但是数年前发生事故后就一直长眠不醒了……为了做更深入的调查，众人兵分三路，奇璐璐负责监视吊桥的情况，一旦吊桥放下后马上通知大家，龙威和奇雅在旅店等奇璐璐的消息，希丝卡和库、蕾去森林中的教堂搜索。一路打败森林中遇到的各种怪物，在到达教堂前希丝卡先看到了一座废弃的房屋。“那是由于圣战天使的事故而废弃的。”一位神父模样的人出现在三人面前，“你们好，我是附近教堂的神父，你们是圣战天使保卫队吗？”听完希丝卡的自我介绍后，神父继续说：“那时因为事故而毁掉的不仅是这座房子，你们应该很清楚关于圣战天使的事情吧，请移步到教堂，我会告诉你们详细的经过。”

森林深处的教堂曾经是小镇居民聚集唱歌的快乐地方，但是现在只剩神父一个人了。教会旁的房子里曾经居住着圣战天使和同契者，





但是同契后青年男子无法控制好力量，在自己毫未察觉的情况下摧毁了房屋，男子的父亲失去踪迹，而那名男子自此一直沉睡。教堂是男子的父亲建造的，他失踪后小镇居民就不再来教堂了，圣战天使一直照料着同契者，神父则游说人们再来教堂。也许，等森林中的危险生物都消失后，教堂会恢复到以前的样子。希丝卡猜测神父所说的圣战天使和同契者就是安达和加尔森，教堂是属于布莱布斯阿卢卡的，加尔森为什么会一直沉睡还是未解之谜，这些有待继续调查。

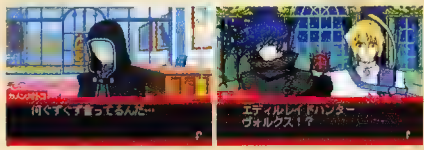
希丝卡三人回到旅店时，奇璐璐也回来了，众人赶到斗技场，在更高等级的比赛中获胜后，又进入了斗技场地下，再次见到紫发男子后希丝卡直接亮出身份，并告诉他自己已经去过森林中的教堂了。在斗技场地下设施建造前，小镇居民一直都去教堂的，看到希丝卡很喜欢教堂，男子非常愉快地请大家到一个很大的房间进行交谈。紫发男子自称是加尔森，虽然神父说过事故后加尔森长眠不醒，但是他自己却说已经好转了，成立了布莱布斯阿卢卡的组织并成为首领。

“布莱布斯阿卢卡是不是袭击圣战天使和同契者的黑衣组织？”库突然提出这样的问题，“我们和同行的圣战天使已经被袭击好几次了，对方声称要回收圣战天使，其中还有一个人自己就是圣战天使。”“那不是我们干的。”紫发男子回答，“不过圣战天使也许真的不适合与人类一起生活……”以加尔森为首的布莱布斯阿卢卡对每一个遇到的同契者都提出相同的说法，最后同契者都离开圣战天使，至于圣战天使的下落，加尔森推说不知道。但是根据希丝卡所持的圣战天使雷达显示，斗技场地下除了蕾、奇雅和奇璐璐外，还有其他的圣战天使，因此希丝卡要求搜查斗技场所有地下设施，却被加尔森拒绝。龙威提到安达为加尔森买最喜欢吃的橘子的事情，加尔森突然气急败坏地说：“你们什么都不明白，赶快从这里出去！”



众人离开之时，龙威又在斗技场外探听到新的消息，由于失踪的斗士已经找到，斗技场的相应等级战斗重新开放，正如库所猜测的那样，他们并没有离开小岛，只是躲在斗技场地下而已。众人继续推测奇璐璐被黑衣集团抓住以后，先是被带到了斗技场地下，然后转移到另一处的途中她逃了出来，但是更具体的情况还要等到她见过沃尔库斯回来后才能询问了。希丝卡和协会分部交换了情报，她坚信布莱布斯阿卢卡就是黑衣集团，并决定找出他们窝藏圣战天使的地方。

安达在桥头见到了希丝卡等人，她说他们离开后自己去见了加尔森，觉得他说的话太过分了，于是来道歉。蕾安慰了安达，鼓励她说不管加尔森怎么想，安达只要能坚持自己的心意就可以了。时至正午，众人先回旅店享用美



味的午餐，库和蕾趁机继续进行单独特训恢复能力。奇璐璐一直到晚上还没有回来，众人担心她再度被黑衣集团抓到，就一起出去找她，根据雷达显示，她已经离开斗技场地下了。众人被黑衣蒙面的人发现，便一路逃到斗技场中，把对方引上台战斗，获胜后再次前往斗技场地下寻找奇璐璐，这回总算找到了她，也见到了沃尔库斯。沃尔库斯已经不再被黑衣集团操纵，他自己说是因为一直听到奇璐璐呼唤他的名字，后来就恢复了。希丝卡惊讶地发现奇璐璐无法被雷达探测到，这么说来上午与加尔森交谈时，斗技场地下确实有其他的圣战天使

李凯	诚心诚意的希望（不是诅咒）任氏破产，那样就可以在索氏主机上玩《口袋妖怪》了。
读者资料	男，15岁，黑龙江哈尔滨南岗区鸿翔路58号鸿翔名苑1号楼1单元801号，150090

存在，沃尔库斯也肯定了这一点，随后他安排奇璐璐仍然和希丝卡等人一起行动，自己则要继续进行单独调查。

次日，库和蕾进行了最后的特训，至此蕾的所有能力恢复，另一方面，希丝卡得知森林中被摧毁的房子就是安达和加尔森以前居住的地方，而加尔森为了知道过去所发生的事情去教堂找神父，希丝卡决定跟过去看看。一行人在小镇入口处遇到了少年商人，他要求希丝卡带他一起通过森林，希丝卡同意了。希丝卡等人到达教堂时，恰好遇到神父被森林中的动物袭击，众人救下神父以后要求进入教堂搜查，但是神父以今天是休息日为理由拒绝任何人进入。





“那么请允许我问你几个问题，教堂里有没有地下室？”希丝卡的提问得到了否定回答，提起加尔森，神父说自己并没有见到他，听龙威叙述了加尔森建立布莱布斯阿卢卡并袭击同契者回收圣战天使后，神父一脸难过的表情：“加尔森变了……他以前是那么温柔的一个人，都是因为安达，如果不是她的话就不会发生那种不幸的事情了，我想他失踪的父亲一定不会原谅那个圣战天使的。”神父转向库和蕾：“你的圣战天使非常美丽，她一定拥有了不起的力量吧……”

离开教堂后，希丝卡等人一致觉得神父今天的样子有点异常，路过加尔森和安达以前的住处时，众人又不禁讨论起来，眼尖的库在瓦砾堆里找到了一本日记，并顺手打开了日记的锁。希丝卡抢过日记开始看：“今天，大家又来教会……安达的歌……”这是加尔森的日记，应该是写于事故发生前的。带着商人一起回到小镇后，众人听旅店店主夫妇说起加尔森的事情，原来神父就是加尔森的父亲，以前他们父子两人和安达一起生活得很幸福，神父总是带着两个孩子散步玩耍。

众人再一次在桥头遇到安达的时候，她的话比上次多很多。安达和加尔森一起生活时渐渐萌生感情，为了让自己只属于加尔森一个人，为了能和加尔森一直在一起，她和加尔森进行同契，但是却失败了，后果是摧毁了整个家……交谈中神父突然出现，双方见面都很吃惊，神父是为了见加尔森而来的，他说自己有话要和加尔森说，便带着安达匆匆离去，让希丝卡等人随后再去。





在斗技场地下见到加尔森后，碍于天使保卫队的身份，希丝卡不便发问，就推给了库。在森林变得危险以后，居民们无法前往教堂，因此布莱布斯阿卢卡建造了斗技场地下设施来代替，虽然大家都很想再次听到安达的歌，但是却无法如愿。在住所被毁后，考虑到住在那里的话需要出入危险的森林，因此加尔森并没有建造新的房屋，也没有再去过那个给他留下不好回忆的地方。面对是不是讨厌圣战天使的问题，加尔森回答：“我不讨厌圣战天使，但是我不明白与人同契成为武器的她们为什么会存在于这个世界上，我只是认为圣战天使与把她作为武器来使用的同契者很难一起生活。她们仅仅是武器而已，难道想忘记自己武器的身份而生活吗！？”加尔森对龙威出示的日记本并不熟悉，因为他看上去根本就不像是由于事故失去记忆的样子，希丝卡由此推测斗技场地下的这个加尔森与写下日记的加尔森不是同一个人。

众多事件错综复杂毫无头绪之际，坏消息

朱天伦	我讨厌大规模玩游戏，所以我选掌机。
读者资料	男，16岁，江苏苏州新升新苑25幢204室，215011





再度传来：所有参加斗技场角逐的圣战天使同契者都失踪了！本来用雷达找到圣战天使可能就能找到同契者，但是雷达无法显示出圣战天使的位置，可能是由于她们被封印的缘故，这种情况下只能从他们失踪的现场——斗技场中开始搜索了。“一定是那首歌的关系！”奇璐璐非常坚定地认为失踪的圣战天使是被“忘却之歌”封印了能力。希丝卡开启雷达，意外发现除了蕾、奇雅和雷达无法探测到的奇璐璐外，附近还有另外一个圣战天使，而加尔森却突然出现在众人面前。“你是特别的吧！”他一边说一边逼近蕾，在库的奋力保护下他没能带走蕾，但是刚才露出的可怕表情让众人感到心惊，加尔森到底有多少层假面呢？众人根据雷达显示的方位，在斗技场地下找到了一脸哀伤表情的安达，她没能见到加尔森，蕾鼓励她在没有把自己的感情向加尔森表达前一定不要放弃。

虽然还没有到晚上，黑衣集团已经在大街上活动起来了，希丝卡决定留在旅店翻看加尔森的日记，希望能从中了解到一些未发现的事情，并拜托库代替她去协会分部。库在港口遇到小商人，他邀请库今晚再带他穿过森林。从协会分部了解到斗技场中没有发现任何线索，也没有任何知情人，很可能是忘却之歌和操纵之歌造成了这种局面，更奇怪的是协会分部调查人员前往斗技场地下时，安达告诉他们加尔森仍然在沉睡，与众人遇到的情况相矛盾。为了找出安达到底对谁说谎，库只有再去斗技场地下找到安达，她承认自己对库他们说谎了，蕾很能理解她的心情。

回到旅店的时候，希丝卡已经看完加尔森的日记了。加尔森小时候与安达相遇，当时森林中还没有那些危险的生物，所以两人经常一起去森林和教堂，但是当加尔森听说安达是圣战天使后，便有意无意地避开她。两人长大后，安达喜欢上了加尔森，但是意识到身份不同，自己身为圣战天使是无法和人类一起生活的，这与库等人遇到的加尔森的说法相同。安达想知道加尔森是不是能接受自己，于是对他说：“我们同契吧。”加尔森不在乎安达是圣战天使，但是他却不想看到安达变成武器，日记的最后一页写着“明天和安达同契”。后来便发生了事故，他们住的地方被毁了，加尔森也一直沉眠至今。

总结以前遇到的情况，希丝卡推测曾经遇到的加尔森其实也是圣战天使，所以在斗技场里雷达探测到圣战天使后，加尔森随后出现。谈话间沃尔库斯居然来到旅店，提醒希丝卡关于圣战天使的事情最好去找小商人，提示是商人的马车载着的货物总是被盖住。希丝卡恍然大悟，终于明白了最初遇到商人的时候，他说的那句“这项工作”指的是什么了。



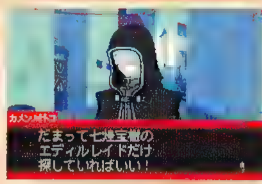


商人乘着月色在小镇门口等库，护送他走出森林后，他急急忙忙告别众人，一个人驾车走了，希丝卡吩咐大家悄悄跟上去：“我刚才用雷达检查过了，他的车里装的果然不是一般货物，因此今天的速度也慢很多，他往废弃房屋方向去了，大家跟着他！”果不其然，商人把什么东西运送去了教堂，当希丝卡推门而入的时候，他一溜烟跑了，而神父声色俱厉地赶大家走：“你们不用再来这里了！这里什么都没有！没有地下室也没有圣战天使！”由于没有切实的证据，希丝卡只能带领众人暂且离开，

杨志博	互动将是今后游戏的发展趋势，掌机网络必将建立。
读者资料	男，22岁，广西玉林陆川县双龙街5号，537700







并在森林中追上商人。他承认自己受蒙面男子所托把圣战天使从斗技场地下运送到教堂，但是自己并没有做过什么坏事，希丝卡要他次日去一趟协会分部。在回旅店的路上，希丝卡发现了沃尔库斯和蒙面男子，他要求沃尔库斯找到小镇上存在着的七煌宝树，库挺身而出，蒙面男子随即明白蕾就是他所寻找的目标，一场恶战在所难免了。

五个人合力取得了战斗的胜利，并抓住了蒙面男子，他的真面目竟然是加尔森。“果然是你……布莱布斯阿卢卡就是黑衣集团……你们盯上圣战天使，解除她们的同契，把抓到的圣战天使带去教堂，你们为什么要这么做！你明白安达的体会吗？”“不是他，这些事情全都不是加尔森做的。”紫发男子对情绪激动的库如是说。“库，你面前的人其实是圣战天使，那个在加尔森长眠时一直照顾他的圣战天使。我见过你几次，雷达里也记录了你的资料，对吧安达？”安达在希丝卡面前显出了本来面目，大家把她带到了旅店，听她详细讲述事情的全部经过。



发生事故之后，安达不知道怎么办才好，神父告诉她只要找到能颂唱“复苏之歌”的圣战天使，就能让加尔森醒来。考虑到小镇居民现在很少去森林里，商人进出小镇不会引起别人注意，因此安达让商人把无法同契的圣战天使运送到教堂地下室，而且藏身在那里也不会被雷达检测到，至于同契者们则被操纵之歌控制，他们都还在斗技场地下室里。但是安达以前找到的圣战天使都没有“复苏之歌”，神父告诉她身为七煌宝树的蕾一定可以，但是蕾却完全没有听说过“复苏之歌”，奇雅也一样。

次日众人来到协会分部汇报情况，照顾加尔森的事情只能交给安达来进行，蕾自告奋勇去找安达，带她去协会分部，同为圣战天使，蕾出面的话安达会比较平静一点吧。其他人被安排去街上抓捕黑衣集团的残党，不过连沃尔库斯也一起被抓来了，他告诫众人“不要放松”。蕾恳求库帮助安达，众人决定先去教堂找神父询问复苏之歌的事情，奇璐璐留在协会分部。





教堂里空无一人，正好方便了大家寻找教堂的地下室，可惜地下室的入口合几人之力仍然打不开，希丝卡拔出配枪就要射击，为了避免误



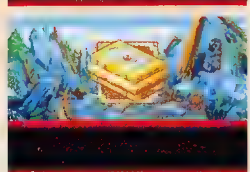


鲍阳军	暑假到了，掌机的天下到了，可以不停地玩了。
读者资料	男，17岁，江苏南通崇川区新桥新村30排106，226001

伤地下室的圣战天使，龙威阻止了他。除了神父外，负责运送圣战天使的小商人应该也知道地下室入口打开方法，回到小镇的众人先去了协会分部，安达虽然引起了这么多事件，不过并没有受到什么处罚。为了唤醒加尔森，众人开始出谋划策，蕾认为安达自己就拥有让加尔森苏醒的力量，加尔森由于安达的力量而沉睡，当然也要靠安达的颂歌来恢复。

安达先去了教堂，其余人先去旅店解决午餐问题，希丝卡还一边看着加尔森的日记，想从中找到一些漏掉的东西。“快看，日记里提到了安达第一次唱歌的时候，刚开始显得很紧张，后来就随着音乐盒的旋律很自然的唱起来了。”说起音乐盒，旅店老婆婆说那是加尔森的父亲送给母亲的礼物，能发出美妙的旋律。这个音乐盒大概会成为关键的东西，众人带着商人一起去教堂，路过小屋废墟时果然从中找到了音乐盒。







众人进入教堂后，神父露出凶恶的嘴脸对商人说：“你母亲的药费还不够吧?如果够聪明的话就马上离开这里！”看来商人有把柄握在神父手中，他不得不黯然走出了教堂。随后神父又对安达说：“这一切都是你造成的，你毁了这个家，还连累了加尔森！”所谓复苏之歌只是神父编造的谎言而已，他的真实目的是欺骗安达，利用她来抓获圣战天使，关押在教堂地下的圣战天使将被他如数卖出，说到底戴着伪善面具的神父也只是个丑恶小人而已。受到事实真相沉重打击的安达失去了控制，唯有通过战斗来解除她的同契。

经过最后的苦斗，安达终于恢复了神志，蕾让库奏响音乐盒。“安达，虽然不存在复苏之歌，但是你拥有属于你自己的颂歌，来吧，跟着旋律开始唱，加尔森一定会恢复的。”在蕾的鼓励下，安达开始唱起颂歌，奇迹发生了，加尔森醒了过来。“安达，我做了一个很长的梦，我梦到你一直在为了我哭泣……”安达和加尔森终于能够再度相拥，希丝卡在商人的帮助下解救了被关押在教堂地下室的圣战天使，煌珠猎人沃尔库斯带着奇璐璐默默离开，而作恶多端的神父也遭遇了相应的恶报。



次日，圣战天使完全保护协会派人做了善后工作，准备去领罪的安达完全没有被责罚，而且她最后也摆脱了烦恼，变得自信起来，希丝卡提议在教堂为加尔森和安达举行婚礼。虽然这次事件的顺利解决希丝卡功不可没，但是在商人那里买药的费用不能通过金卡来支付，这笔费用必须由他们自己来偿还了。STAFF画面之后存档的话，可以看到存档位置左上角出现CLEAR字样，继续游戏进入斗技场挑战全部6个等级获胜后才迎来了真正的ENDING。



《火影忍者RPG2》的剧情继承了前作，讲述了木叶村被大蛇丸攻陷后的一些插曲性质的事件，剧情大部分与TV版动画相同，最多能使用十人组成的小队进行战斗，还有几场使用自来也、纲手和卡卡西的战斗，一定会让玩家觉得很过瘾。战斗时的语音和使用忍术时的特写切入画面都让人感到热血沸腾，而且通关后隐藏要素丰富，绝对算是一款不可多得的佳作。



NDS	TOMY	RPG	对应触笔
	2005.07.14	5040日元	1-2人用

系统介绍

在地图上按住B键为跑动，SELECT键为存档，START或X键打开主菜单。战斗时既能使用按键也能用触笔直接在下屏幕操作，在本方回合中用十字键移动光标选择上屏幕最下方的“攻击”指令，A键确定，B键返回，L键取消，确定后用光标选择要攻击的敌方角色，再次按下A键进行攻击。或者点一下己方再点一下敌方角色来进行攻击。下屏幕战斗画面的右半边是己方范围，按Y键可进行移动，用光标选择位置，或直接点需要移动到的位置，根据站位前、中、后排的不同，人物攻防能力会有细微变化，前排攻击伤害大，被攻击时受到伤害也大，后排正相反，相应地武器也分若干种，分别适用于站位在前、中、后排的角色。按X键进行防御，R键换上替补成员。

使用忍术时，依次选择忍术、使用对象，如果使用需要结印的忍术，则必须用触笔操作，操作时间为几秒钟，操作方式是用触笔在下屏幕乱划（一般画圈即可）。结印忍术又分为两种，一种需要提炼查克拉，使用查克拉越多威力越大，另一种则需要有技巧地控制查克拉。前



者具体表现形式为：下屏幕下方的蓄力条随操作增加，每越过一条竖直白线，查克拉消耗量增加少许，忍术威力相应提高。后者具体表现形式为：下屏幕下方蓄力条随时间逐渐减少，触笔划动越快，蓄力条减少速度越慢，把蓄力条控制在两条白线内的话忍术效果最佳。某些特定条件下，能发动复合忍术，比如鸣人使用影分身术后，在多重分身状态下才能使用后宫术，此时的复合忍术用蓝色字表示，而佐助的千鸟只有在写轮眼发动后才能使用。

当两名角色并排站立时，满足特定条件就能发动合体忍术。例如鸣人发动影分身术后，选择佐助的影手里剑之术，就能看到出现了新的忍术“手里剑变化”。鸣人与其他角色之间存在相性，并排站立时有一定几率发动合体攻击，相性越高合体攻击威力越大。

详细攻略

这里是火之国的木叶之里，忍者学校里吊车尾的鸣人，与佐助、小樱一起准备参加中忍选拔考试，但是却遇到了大蛇丸的袭击，他对佐助的身体下了咒印。鸣人和小樱在第三场考试中与我爱罗对阵之时，大蛇丸开始攻入木叶村，鸣人与怪物化的我爱罗展开恶斗，三代火影在与大蛇丸的战斗中牺牲，众人为了保护木叶之里而聚集在一起。

木叶村已经被攻陷，由于大蛇丸的袭击，邻国也可能伺机而动，当务之急是找人担任五代火影成为众人领袖，小春和火村同时想到了某个人，本打算让卡卡西去调查那个人的下落，但是卡卡西带领第七班执行任务未归，鸣人、佐助和小樱能不能继承火之意志呢……

此时的鸣人正在执行寻找小猫的任务，不

过在学校向来吊车尾的他还真是一点长进都没有，手里剑出手后，小猫从他背后的方向蹿出来跑开了，这种表现当然不免被佐助挖苦讽刺一顿，小樱对抓住小猫的佐助赞不绝口，鸣人一冲动就上前要跟佐助一决胜负。卡卡西也制止不了两人，第一场战斗的对手就是佐助了，卡卡西会详细讲解战斗方法。鸣人败在佐助的豪火球之术下，看到鸣人如此不堪一击，佐助暗自怀疑曾经在沙之村看到的鸣人展现力量的事情果然是自己的记忆有问题，鸣人要求卡卡西在回去前帮他进行特别训练却被拒绝，佐助不屑地说：“你平时训练的时候再努力点吧！”鸣人责怪卡卡西小气，自己在心里发誓一定要变强！



下忍的任务还是相当多的，小樱叫鸣人一起回忍者学校的委托接受所报告，在委托接受所可以接到各种各样的任务，任务是有等级限制的，升级后才能接到更高级的任务，从任务开始到结束期间不能再去委托接受所，执行任务时可以站在有木叶标志的地方回复体力和查克拉。要回木叶之里的话必须先走出木叶之森，从上方小屋里和森林中的宝箱中可以得到各种道具、装备和金钱，被河流阻隔和石崖上的宝箱要等以后借助通灵生物的能力才能取得。回木叶之里前可以顺便去木叶之森旁边的斗技场和训练场取得一些道具，在斗技场还能选择和朋友无线通信对战或交换道具。

回到木叶之里后，鸣人兴高采烈地打算去委托接受所报告后去吃拉面，但是却突然开始觉得肚子疼，这里发生突发事件：需要一分钟内回到自己家，右上角那座房屋就是。回到家后佐助和小樱已经在等着鸣人了，三人一起去忍者学校。在鸣人家和木叶之里仔细寻找能得到一些道具，可以先逛逛木叶之里的武器店和道具店，三个人一起去泡温泉的话，佐助和小樱与鸣人的相性上升，还能看到他们猜测卡卡



西即使泡温泉也一定戴着面罩的对话。

到忍者学校的委托接受所报告任务完成，得到350两的酬金和一个重要道具，然后又有新的任务要交给他们，鸣人抱怨连休息的时间都没有，结果被卡卡西教训。小春告诉卡卡西让他去执行其它任务，这次的任务要由鸣人、佐助和小樱三人完成，卡卡西叮嘱三人要谨记的事情后就先行一步了。而这次任务的内容是要三人寻找传说三忍之一的自来也的下落，一听这个，鸣人忍不住抱怨起来：“啊？为什么我们一定要去找那个色情仙人不可呢？”结果又被小樱教训了，虽然鸣人觉得要他找自来也还不如跟着卡卡西学习忍术，但是转念又想到如果找到自来也的话，也许能学到其它一些厉害的忍术，就高兴地说：“这次任务就放心交给我旋涡鸣人吧！”



张宇	NDS走的是FC→SFC→N64→NGC的游戏第一的路线,PSP走的是PS系主机追求华丽的路线,希望NDS一路走好,游戏永远第一。
读者资料	20岁，男，201209，上海市浦东新区曹路镇建新村叶家宅19号，兴趣：看PG、打电玩

虽然任务内容已经明确了，但是自来也的下落一点线索也没有，只能先找惠比寿打听情况。惠比寿就在忍者学校三楼的房间里，找到他的时候，他正在与鹿丸交谈。鸣人想要打断两人的谈话，结果闹了个不痛快，惠比寿也不理睬他，于是鸣人拿出后宫术的绝活，令两人呆立当堂。这下只有等两人恢复神志了，鸣人对自己的伎俩非常得意，却被愤怒的小樱一拳打倒。





根据惠比寿提供的情报，自来也目前在一本旅游杂志提到的地方——火之国街道木叶金矿洞的某个温泉，三人决定先去那个地方看看。

离开忍者学校前，鸣人被犬冢牙叫住，听到鸣人炫耀自己要去找传说中的三忍之一，日向雏田一脸羡慕，犬冢牙却突然提出要跟鸣人同行。“你们班不是应该有其它任务吗？”虽然小樱提出反对，但是犬冢牙的理由是完成任务只要油女志乃和雏田两个人就够了，他待在木叶之里也无所事事，和鸣人一起去还可以顺便训练赤丸。志乃和雏田也拦不住他，于是犬冢牙加入，队伍中有了替补队员。

进入火之国街道，按照路标指示向左走，穿过森林来到木叶金矿洞，踩在洞窟地上的卷轴样物体上时能进行传送，有些地方会掉落到下一层，找到绳子后按A键就可以上去了。四人快要走出洞窟时，发现前方的路被大石头堵住，犬冢牙扔给赤丸一些兵粮丸，用牙通牙之术打开了通路，刚要前行时被佐助叫住，三人不知所措时，佐助飞身扑过去，一声巨响后，又一块巨大的石头掉落在刚才的位置，这显然是有人从中作梗。

“找到你们了！”鹿丸、丁次和井野出现在洞窟里，井野一见到佐助就跑过去缠着他，小樱和她对峙起来。鹿丸等人也身担重要任务，他们是去请纲手出面担任第五代火影的，不过纲手也下落不明，因此下忍们被派与寻找纲手下落的任务，鸣人等人必须优先执行这个搜查任务。“等等！这个叫纲手的人是谁啊？听都没听过这个名字，为什么要找她当第五代火影！”“你给我适可而止啦！”鸣人再次被小樱打倒在地，小樱向鹿丸询问纲手的情况，但是情报非常少。鹿丸安排鸣人继续寻找自来也，找到以后向他询问关于纲手的情况，井野回木叶之里报告，自己和丁次继续跟鸣人同行，并顺路打听纲手的下落，这回又有两名新同伴加入了。

通过木叶金矿洞后，外面是白雪飘飘的景象，小樱幻想和佐助两人在这种浪漫的地方独处，犬冢牙和赤丸兴奋地又叫又跳，丁次想起



王刚	春花秋月何时了，NDS知多少，小楼昨夜又东风，PSP不堪回首月明中。
读者资料	17岁，男，311200，浙江省杭州市萧山区洄澜初中309班，兴趣：OG2

了各种冰镇食物，鸣人用雪球袭击佐助，佐助也不甘示弱。赤丸突然开始狂吠起来，有什么东西快速接近中，等大家反应过来的时候，不得不与来袭的通灵生物战斗。胜利后向北走，遇到的人告诉鸣人由于这里非常寒冷，只能在室外活动五分钟，想要通过这里的话，从左边的路向上走，提示是祈祷。找到蓝色的石头，对着它祈祷，得到通过迷宫的方法：遇到红色和蓝色雪人时从两者当中过去，看到绿色雪人时从上方走过，看到猫群右转，看到狗群从右侧通过，上方直走，看到雪人时按照黄、绿、蓝的顺序寻找，这样就能通过了。途中会遇到一种相当厉害的敌人，范围攻击杀伤力不小，注意回复。



一行人在温泉外面找到了自来也，可以想象，他又在偷看，还得意地笑着，看到这种情景小樱不禁在心中默念"女人的公敌"，鸣人毫不客气地上去叫他"色情仙人"，自来也非常不耐烦地转身，用螺旋丸把鸣人打飞："吵什么吵，会被发现的！"鸣人虽然被打得很疼，但是看到螺旋丸那么厉害，便打定主意一定要让自来也教自己，好超越佐助的千鸟。鹿丸说起此行的任务，鸣人听到纲手的名字就生气地嚷着"那家伙是谁"，自来也告诉他，纲手也是传说三忍之一，擅长医术，使用通灵蛞蝓，爱好是赌博。

虽然纲手名气很大，但是想找到她并不是一件容易的事情，她以特别的忍术使自己看起来就像20岁一样，自来也给了鸣人一张纲手最近的照片，小樱赞叹纲手的美貌，当她得知纲手的实际年龄是50岁时大惊失色。纲手最近好像欠了不少债，所以换装后溜到其它地方去了，虽然纲手从小就喜欢赌博，不过无论是赌技还是运气都不是一般的差，因此被称作"传说中



的肥羊"，她总是欠下很多债以后就开溜。

自来也说完以后就要走，鹿丸叫住了他，问起刚才路上被敌人召唤的通灵生物袭击的事情，自来也虽然知道那是"晓"组织干的，但是并没有透露什么，只是考虑到鸣人等人可能再次遇到那些敌人，就决定教会鸣人使用螺旋丸。螺旋丸是继承自第四代火影的忍术，使用时不需要结印，在忍术的6级分级中属于正数第二位的A级高级忍术，鸣人听说这个以后非常高兴，自来也让鸣人根据刚才看到的情景自己练习，趁着大家把注意力集中在鸣人身上时，自己一个人偷偷溜了，鸣人没有自来也的指点示范，还无法使用螺旋丸，等他想要问一些技巧时，发现自来也刚才站的地方只剩下一只青蛙，赤丸在周围找了找，自来也确实消失无踪



了，众人分析纲手可能会在短册街，便向着短册街的方向行进。

此时的大蛇丸正在绞尽脑汁想办法解开被三代火影封印的双手，兜为他拿来自己调配的药剂，可以用来缓和疼痛。大蛇丸问起四人众的情况，四人已经归来，向大蛇丸报告佐助要前往短册街寻找自来也，大蛇丸打算亲自出马，顺便寻找治愈双手的办法。

沿着火之国街道右边的路一直走就可以到达短册街了，这里与木叶之里是完全不同的景象，丁次兴致勃勃地说起食物，嘲笑他肥胖的鸣人理所当然被修理了一顿。接下来就要在短册街寻找纲手的踪迹了，把照片给短册街上的人看，从右上的一处小路进去，看到纲手和自来也正在交谈。自来也的要求被纲手拒绝，他激动地说："你连那两个人的请求也不考虑吗?你难道已经忘记以前的那个梦了吗?"谁知道纲手一击击倒自来也，带着静走了。

众人走到自来也旁边，正在考虑怎么弄醒他的时候，鸣人使用了色诱术，效果果然卓著，自来也建议到百乐拉面店一边吃一边商量，却不想走进拉面店以后看到纲手在里面大声吆喝上酒，正好可以凑过去继续和她商量出任火影的事情。纲手已经听大蛇丸本人说过第三代火影牺牲的事情了，当自来也向她介绍鸣人时，她马上就想起来鸣人就是体内封印着九尾狐的那个孩子。纲手抱着生命不能像钱一样随便舍弃的观念，不仅拒绝担任第五代火影，而且还把三代和四代火影说成笨蛋，鸣人按捺不住气愤，向纲手发出挑战。







两人来到短册街外较量，结果可想而知，实力差距悬殊，鸣人当然不是纲手的对手，他奋力使出螺旋丸想要反扑，却连纲手的衣服都没有沾到。纲手看到鸣人的螺旋丸而动容，不过鸣人还没有完全掌握，纲手便与鸣人打赌：如果他能在一天之内熟练掌握螺旋丸的话，纲手就出任第五代火影。自来也答应给鸣人进行特别训练，不过在此之前要先回到短册街找一家旅店落脚。

众人在短册街旅店入住，鸣人在房间里等待自来也，等了很久却等来了纲手的助手静，她希望鸣人能解除与纲手的赌约，并告诉鸣人："纲手大人以前是一个很温柔的人，她深爱着木叶之里，但是自从那一天后她就彻底变了，她失去了梦想、爱和希望的那天……"此时自来也和纲手两人正在小酌，自来也看到纲手还戴着以前的某个饰物，他看出纲手很在意鸣人，也猜到大蛇丸见过纲手，面对抉择，纲手虽然说自己还在考虑，但是想必已经下定决心了。听完静的叙述，鸣人只是说了一句："我去修炼了，自来也在等着我。"

鸣人在之前和纲手决斗的地方找到了自来

庞晨	铁已攒足！马上就可以入手心仪已久的PSP啦！兴奋！
读者资料	19岁，男，710003，陕西省西安市沣会高东路29号西安经济贸易学校0421班，兴趣：掌机、模型、足球、动漫

也，在学习螺旋丸之前，自来也要他先学习通灵之术。鸣人以前学到的通灵之术召唤出的蛤蟆文太拥有强大战斗力，而现在则需要学习召唤拥有治疗等其它能力的通灵生物，一旦召唤成功后，通灵生物会一直跟在鸣人身后一起行动。借助通灵生物的各种能力，鸣人能到达一些以前无法到达的地方。鸣人按照自来也的演示施行通灵术，召唤出来一只个头很小的蛤蟆，自来也介绍说这是蛤蟆文太的儿子——蛤蟆吉，它拥有很强的跳跃能力，能跳上很高的石崖。带着蛤蟆吉一起行动时，站在石崖前面按A键就能跳上去了，需要下去的时候面对下方再按A键，需要注意的是并非所有石崖都能跳上去。以后能召唤更多的通灵生物，自由选择一只一起行动，其余的通灵生物会在木叶之里的鸣人家待着，用通灵术能随时更换携带的通灵生物。

鸣人试着跳上旁边的石崖，然后自来也交给他的任务是再次探索以前走过的地方，把以前没办法打开石崖上的宝箱全部打开后，再回到短册街就可以了。鸣人一回到房间就趴在地上呼呼大睡起来，静把鸣人搬到床上去以后，佐助和小樱也各自休息了。纲手无意间走错房间，看到鸣人睡梦中坚毅的表情，不禁对这个孩子产生了很大的兴趣。“纲手大人，明天请不要去，否则就是赌上自己的性命！”静的话触怒了纲手，随后便失去知觉倒地，纲手默然走出房间。

次日，鸣人唤醒了静，从一大早就不见纲手和自来也，鸣人觉得有点蹊跷，静大呼不好准备夺门而出，自来也恰好出现，说纲手对他下了药，使他全身麻痹并无法提炼查克拉，并质问到底大蛇丸对纲手说了些什么。三代火影牺牲前，封印了大蛇丸的双手，使他无法结印，因此大蛇丸以让纲手最爱的两个人复活为交换条件，要求纲手为自己治疗双手，如果纲手答应的话，大蛇丸这次可能全面攻陷木叶之里。静告诉他们纲手现在应该在火之国街道的石碑处，于是众人一同赶往那里。

大蛇丸在石碑前找到纲手，得到她的答复是如果为大蛇丸治好了双手，他必须放弃攻打木叶之里，双方同意后纲手却冷不防向大蛇丸出手，却被他闪开。兜出现在大蛇丸身后：“同样身为拥有治疗能力的忍者，我能感觉到你的查克拉里带有杀气。”“纲手，我本来是真的打算让那两个人复活的，作为我们的约定。”纲手一言道破大蛇丸的诡计：“我知道你承诺不对木叶之里动手是骗人的……”“既然如此，那我就只能用武力让你屈服了！”



从短册街出来向西走，在有路标的地方转向北，就可以到达石碑所在地了，但是这里一个人影也没有，鸣人注意到被打坏的石碑，意味着纲手拒绝了大蛇丸。静让小猪豚豚找出纲手的去向，沿着石碑左边的路追了过去，找到了打得不相上下的纲手和兜，还有在一旁观战的大蛇丸。鸣人和佐助想上前帮助纲手，却被弹飞出去，纲手见到血以后神情大变，被兜趁机击倒，静第一次见到纲手如此害怕的样子，把她带到旁边去照料。



鸣人追问兜为什么会与纲手为敌，兜承认了自己是音忍卧底的身份，并对鸣人说：“我只是为了收集忍者们的资料而已，我所做的一切都是为了这个目的。鸣人君，你没有忍者的才能，你和佐助不同……怎么，我的表情很

闫超	在GBA和GBASP间我选择GBASP，在NDS和PSP间我选择PSP。
读者资料	16岁，男，834000，新疆克拉玛依市勘探开发研究院，兴趣：电脑



可怕吗？不像我吗？你们会这么想，还真是可爱的下忍啊……”面对兜的挑衅，鸣人愤然出手，但是却不敌，这是必败战。自来也安排自己对付大蛇丸，让静拖住兜，纲手则以回复忍术治疗自己，鸣人实力不济，只能乖乖站在一边看着了。

自来也安排完毕后，使用通灵之术，却召唤出了蛤蟆吉，自己也吓了一跳，静明白这是由于纲手下的药效力仍未减退，自来也无法提炼大量查克拉所至。鸣人想助自来也一臂之力，也使用了通灵之术，这次被召唤出来的是蛤蟆辰，把鸣人吓了一跳，蛤蟆辰的能力是在不同颜色的水上行走。两只蛤蟆互相寒暄的时候，兜毫不客气地把静和鸣人相继打倒在地，但是鸣人毫不放弃地一次又一次站起来，正如自来也所说：忍者的才能不在于忍术的使用，最关键的是要有根性，无论遇到什么状况绝不放弃。对兜的第二战同样是必败战。

鸣人数次倒下又苦苦挣扎着爬起来，使用影分身术和螺旋丸给了兜最后一击后，鸣人终于彻底倒下，也完全掌握了螺旋丸的使用，纲手倾尽全力救治鸣人，并把自己随身携带的那个首饰送给了他。鸣人陷入沉睡，大蛇丸趁机偷袭，纲手挡住了他的攻击，誓死保护鸣人。传说三忍各自使用通灵之术，蛤蟆文太、万蛇和通灵蛞蝓三只通灵生物展开大战，自来也和纲手协力打败了大蛇丸。大蛇丸声称一定会攻陷木叶之里，然后和兜一起撤退。

“纲手，你还是跟以前一样喜欢打赌啊！”自来也慨叹道，纲手心里默默地说：“因为成为火影是我的梦想。”而她最爱的弟弟绳树和爱人断，以后再也不可能见到了，纲手把鸣人带回旅店休息。鸣人醒来后，对纲手担任第五代火影还是心怀不满，两人再次外出单挑，但是这次纲手在鸣人的额头上轻轻一吻：“你已经成为一个了不起的男子汉了！”

回到木叶之里，纲手正式继任火影，全村上下一片欢腾之时，却有不祥之人到来。卡卡西，红和猿飞三人聚首之时，突然发生异常状况，三人分头去木叶之里的中心、北部、东部调查情况。卡卡西在空旷的大街上居然没有看到一个人，意识到自己可能被敌方的幻术所困，必须先找到施术之人，这里控制卡卡西向右再向上走就行了。红和猿飞已经与入侵者对峙上了，卡卡西使用写轮眼制造出分身，来者之一是佐助的哥哥宇智波鼬，另一人自我介绍是干柿鬼鲛，两人前来目的是寻找一个人。卡卡西利用写轮眼能力与二人展开恶斗，此战虽然是一对二，但是鼬和鬼鲛一直是站在同一直线上的，发动写轮眼后再用雷切攻击，加上写轮眼的反击，能轻松打败对手。



鼬继承了“万花镜写轮眼”的能力，对卡卡西使用了月读幻术，鼬所谓目标是“第四代火影的遗产”，卡卡西猜测他要找的可能是鸣人，或者鸣人体内的九尾狐，好在鸣人目前和自来也在一起，不至于太危险。在鬼鲛要带走卡卡西之时，阿凯及时赶到，他让红把卡卡西送到医疗班，自己和猿飞则留下来对抗，但是鼬的本意不是引起大规模战斗，他和鬼鲛一起先撤退了。

卡卡西被带回家时已经意识模糊了，红通

刘俊	时漫漫其价高兮，吾将上下而等待。NDS你是我的。
读者资料	16岁，男，325608，浙江省温州市虹桥镇振兴西路75幢1弄11号，兴趣：上网、NDS

知了纲手，佐助看到卡卡西卧床，追问发生了什么事情，阿凯本想隐瞒，但是有其他忍者来询问鼬为了鸣人出现在木叶之里的说法是否属实。佐助一听到鼬回来的消息，就冲出去找鸣人，在拉面店打听到自来也和鸣人吃过拉面后就回鸣人家了。自来也此时正在鸣人家门口为“师父”与“弟子”的称呼与鸣人争执，在一个美女走过来以后，自来也就草草打发鸣人回家做准备，自己搂着美女走了……

鸣人在家里抱怨自来也好色的时候，鼬和鬼鲛破门而入，佐助在他们对鸣人动手前及时赶到，鸣人和鬼鲛都对鼬和佐助的兄弟关系感到意外。“宇智波鼬，我要在这里打倒你！”佐助怒吼着。四人来到木叶医院的房顶上展开战斗，佐助不敌鼬的分身大爆破落败，却阻止鸣人出手帮助。“你还太弱，你知道自己为什么弱吗？是因为你的憎恨还不够！”鼬冷冷地说着，对佐助使用了月读，自来也终于赶到，鼬再次撤退。自来也把佐助送到纲手那里治疗，命令鸣人在家等待。

鸣人回想起刚才自来也说的“你太弱了，随便行动的话只有死路一条”，感到很难过，小樱登门造访，叫鸣人一起去木叶医院探望佐助。他们在医院二楼的病房找到了佐助，纲手和静在一旁看护着他，佐助暂时没有什么大碍了，只是需要静养一阵，鸣人和小樱都放下心来。身为火影的纲手是很忙的，她把照顾佐助





的任务交给了鸣人和小樱，自己先行离去。佐助对两人的关心慰问置之不理，却突然要求鸣人和他战斗，这对一直想跟佐助较量的鸣人来说是正中下怀。

鸣人跟着佐助来到医院楼顶，身体未愈的佐助略输一筹，两人用千鸟和螺旋丸对抗起来，小樱眼看两人拼斗却无法阻止，幸好卡卡西及时出现：“你们两个在医院楼顶打成这样，到底想干什么！佐助，千鸟这种忍术，是不能对木叶之里的同伴使用的。”佐助一言不发地走了，卡卡西和站在门后的自来也为佐助的事情交谈了一阵后双双离去。小樱想要安慰鸣人，但是看他还在闹别扭的样子，就提出和鸣人约会：“我在木叶之里东边那个公园的长椅前面等着你，一定要来哦！”

鸣人在约定的地方找到了小樱，她对鸣人说：“虽然佐助说了‘不要告诉鸣人’，但是我想来想去还是让你知道比较好，你想听吗？”“当然想听，小樱到底要告诉我什么事呢？”“你还记得大蛇丸吗？其实在中忍选拔考试时的死之森林里，佐助的卷轴被大蛇丸吃掉了，而且还被大蛇丸下了咒印……”当时大蛇丸对佐助这么说：“佐助，你一定会追寻我，追寻力量的……”“刚才佐助的那个样子，让我确信他确实在追求更强大的力量，我怕他真的对木叶之里造成破坏……”“不会的！佐助那家伙不会那么干的！他是个强大的了不起的人！绝对不会的！”听了鸣人的安慰，小樱在心里默默地感谢鸣人。

佐助此时自己一个人在木叶之森里发疯似地修炼，卡卡西用咒语把他绑在了树上，语重心长地告诉他，如果只是为了复仇而想要变强的话，最后只会陷入更可悲的境地。虽然佐助和卡卡西一样亲眼目睹重要的人被杀，但是两

人已经找到了重要的伙伴，"千鸟"的力量是为了保护这些人而存在的，绝不能用来跟同伴干戈相向。卡卡西说完以后，留下佐助一个人冷静考虑。

鬼童丸、左近、次郎坊、多由也四人突然出现在佐助面前，佐助无心与他们战斗，却被无法企及的力量打倒，他决心去找大蛇丸。佐助离开前遇到了小樱，虽然小樱跟他说了很多以前快乐的事情，也对他说不要走，但是佐助去意已决，他轻轻地打晕了小樱，临走前留下一句"谢谢你"。

小樱恢复知觉后向纲手报告了这件事情，纲手紧急召见了鹿丸，要他去沙隐之里带回佐助，鹿丸要求再找另两个中忍或上忍一同执行任务，但是当下的中忍和上忍都执行任务未归，纲手向鹿丸推荐了鸣人。鹿丸在鸣人家里找到鸣人，然后两人在茶馆找到丁次，在忍者学校找雏田，让她帮忙找宁次，在茶馆门口找到犬冢牙，在训练场找到小李，期间去找纲手的话，可以得到小猪豚豚，能力是破坏特定的石头。六人在木叶之里门口集结后，小樱也加入队伍，战斗队伍只能是三人上场三人替补，其余人不参与战斗，目前的七人可以随意组合，出发之前最好在木叶之里的武器店和道具店购置武器装备和道具。

木叶之里左上角新出现的地点是火之国国境，一路向下走，利用豚豚的能力破坏石块后，会遇到次郎坊，这将是一场苦战。胜利后继续走下去，赤丸闻到了佐助和另外三人的味道，还有血的味道，鹿丸用变化之术变成次郎坊的样子去打探情况，但是却被鬼童丸一眼看破，除他以外的同伴都被袭击，迎接他们的又是一场恶战。战胜鬼童丸以后马上又遇到左近和多由也两人，必败战。

同一时刻，我爱罗、手鞠、堪九郎三人正在火之国国境寻找鸣人，左近已经一个人带着佐助离开，而手鞠看到多由也后，不由分说就是一个镰鼬之舞，多由也躲过之后厉声问道："你们是什么人？""我们是与火之国结盟的沙之忍者。"我爱罗他们到的非常及时，想必是纲手向沙隐之里请求援助的关系。这次有了三名新同伴的加入，队伍中一共达到了十人，战斗比以前稍微轻松一点，但是多由也的异常状态攻击比较麻烦。鹿丸对我爱罗三人表示感谢后，继续追赶左近，但是他们看到的佐助却一反常态，对鸣人等人的呼唤不闻不问，反而一个人跑了，鸣人正要去追时，左近拦住了他们。左近和右近分离，虽然对手是两个人，不过有了前面几次战斗经验，这一战已经不算难了。

鸣人终于在音之瀑布找到了佐助，但是他身上的咒印已经发作，面对鸣人和小樱等伙伴没有流露出丝毫感情，似乎自己的一切都与他们无关一样。"回去！"佐助冷冰冰地说。"不！我和小樱，还有大家一起好不容易才找到你，我们是伙伴啊，所以一定要把你带回去！""伙伴？跟你们在一起我能变强吗？不，所以我要去找大蛇丸。"面对这样的佐助，说再多的话也没有作用，鸣人干脆趁他不备把他打昏。佐助清醒过来的时候，虽然已经恢复到以前的样子，但是他的想法仍然没有改变，为了得到力量变得更强大，无论什么方法他都要去尝试。

鸣人和佐助，这一对最好的伙伴，也是互相最大的对手，在音之瀑布展开对决，佐助虽然落败，但是仍然不肯改变想法。鸣人爆发出九尾的力量，与借助咒印力量的佐助进行殊死决战，佐助会频繁使用杀伤力巨大的暗黑千鸟，因此本战相当艰苦。"你知道吗？这里被称为终结之谷，是火之国与音隐村的国境，我们正好在这里做个了解吧！鸣人，我想和你一决胜负！""佐助，我也想和你一决胜负！"究极



吴振南	最近包包里空空如也，唯有nintendog渡日。
读者资料	18岁，男，161000，黑龙江省齐齐哈尔市实验中学，兴趣：竞技游戏



螺旋丸和暗黑千鸟出手后，鸣人倒下了。

"我听说过一个传说，这里曾经是两个人决斗的地方，他们惊天动地的战斗结束后，就产生了这个裂隙，瀑布的水永远奔流不会停息。"鹿丸说。虽然佐助仍然走了，但是鸣人决意一定要把他找回来，就算要和大蛇丸对决也绝不放弃，众人也都决定跟随鸣人，我爱罗三人表明他们的任务就是支援鸣人，所以也决定跟随鸣人。

众人跟随佐助来到大蛇丸的藏身之处，这里需要带着小猪豚豚，利用它的破石能力才能通过，地图上绿色的门可以站在前面按A键进去。揭开大门上的封条，迎接鸣人他们的是原音之五人众的君麻吕，赤丸开始反常地狂暴起来，犬冢牙提醒大家这次的敌人比以前遇到的任何人都要强。

"把佐助还给我们!"鸣人咆哮起来。"那可不行，佐助是重要的梦之器，所有的一切都是为了大蛇丸大人，为了完成不死之术，佐助是必不可少的。""你们到底想把佐助怎么样!""也没有怎么样，至少不会让他死的，只不过是大蛇丸大人需要一个新的身体，一个容器而已。""我绝不允许你对佐助做出这样的事情!"打败君麻吕也只是时间问题而已。

鹿丸从刚才战斗中君麻吕的忍术看出他拥有血继限界，他属于辉夜一族，现在也只剩下他一个人而已。"就算你是辉夜一族最后的一个人，今天也要在这里灭亡!"我爱罗冷冷地说。"我不会灭亡，我是为了实现大蛇丸大人的愿望而存在的，我会永远存在于大蛇丸大人的心中。""看到是被大蛇丸洗脑了的家伙。""我没有被洗脑，我理解大蛇丸大人。"君麻吕带着最后这句话永远消失了。

究竟是实力还是运气让大家获得了这场胜利，小李和我爱罗争吵起来。"阿凯老师说过，运气也是包括在实力之内的，我们只不过是运气好一点罢了。""运气?你真是一点自信也没有的家伙!""不，我相信阿凯老师。""相信一个对自己而言非常重要的人，然后为这个人而战，刚才那家伙，和鸣人一样。但是,自己相信的这个人也有犯错的时候,也许这个人并不是绝对的好人。""不会的,我相信的人绝对不会是什么坏人!""也许，即使你心里明白他是坏人，但是也不会去承认。"众人默然，鸣人打破了沉重的气氛："走吧，我们一定要把佐助带回去，为此我要跟大蛇丸战斗!"

呈现在鸣人面前的是七扇门，除了最左边那扇门紧闭外，其余的门进去后都是毒性地面，走在上面会减血，回到木叶之里找纲手就能得到通灵蛞蝓，能力是走在这种地面上不受伤害。七扇门里正中的通往大蛇丸的房间，其余的门进去后都可以利用通灵生物的能力拿到不少很好的道具，大蛇丸的房间外面也有一个回复点。

推门进去，大蛇丸正在为不死之术作准备，他带着阴森的笑容对佐助说："佐助，你是被选中的人。""随便怎样都行，我想要得到强大的力量!""无理的家伙，站在你面前的是传说三忍之一的大蛇丸大人，如果不想死的话，就别乱说话!"佐助面对大蛇丸也一副目中无人的样子让兜很恼火，但是当他看到佐助的眼神时，还是自觉地闭嘴了。"佐助，欢迎你来到我这里，我将会赐予你力量。"大蛇丸说完这句话以后，佐助向他慢慢地走去。

"等一下!"鸣人向佐助发出呼喊，"佐助，之前我虽然失败了，但是这一次一定要把你带回去!""鸣人，虽然我还想跟你玩一下，但是我们现在有重要的事情……""我就是为了阻止你所谓重要的事情而来的!"鸣人打断了大蛇丸。



大蛇丸召唤出了音之五人众，虽然在追踪佐助的路上已经把他们一一打败了，但是这五个人又神奇地出现在鸣人他们前面，看来他们也成为大蛇丸的通灵生物了，在与大蛇丸交手前必须先解决他们才行。音之五人众全部参战一共是六个人，分两组出现，打败次郎坊、鬼童丸和君麻吕三人后，紧接着要跟左近、右近和多由也三人交手，如果之前积累了不少回复系道具的话，此战可以尽情使用各种最强的忍术来解决对手，不用担心查克拉不够之类的问题。与大蛇丸战斗前，鹿丸会为全体队员补满体力和查克拉，尽情用螺旋丸轰吧！

战胜大蛇丸以后，他狞笑着说："陪你们玩这么久了，我也该认真起来了。"大蛇丸突然使出了风遁·大突破，然后带着兜抛下倒地的众人扬长而去，佐助默默地走到鸣人面前，暗自发誓一定要以自己的方法得到力量，一定要以自己的方法超越鸣人，随后也跟着大蛇丸走了。当卡卡西赶到时已经为时太晚，忍犬也已经完全找不到佐助的味道了，他能做的只有和其他人一起把鸣人他们带回木叶村……

望着病床上双目紧闭的鸣人，鹿丸懊悔地说："我作为负责这项任务的小队长，一直非常信任大家，我把带回佐助看得比大家的安全更重要，结果不仅让大家受伤，也没有完成任务……是我还不成熟，这一切都是我的错。"纲手走了进来，对鹿丸说："我听过卡卡西的报告了，虽然没能带回佐助，但是你们全员都还活着，而且任务并没有完全失败，关于大蛇丸的不死之术，我和自来也还有很多疑点要向你验证。"鹿丸暗自发誓下次一定要完美地完成任务。

日向雏田听说鸣人等人回到了木叶之里，便去探望日向宁次。卡卡西此时正在自己一个人思考着写轮眼的事情。

鸣人从病床上跳起来的时候，正好看到自来也出现在面前，告诉鸣人他已经被"晓"的人盯上了，自来也打算正式收鸣人为弟子。鸣人还在为佐助担心，自来也告诉他，大蛇丸的不死之术需要三年时间来完成，虽然他打算以佐助的身体作为新的容器，但是三年内佐助还是安全的。"鸣人，忘了佐助的事情吧。佐助是出于自己的愿望而去找大蛇丸的，无论你做了什么都无法改变的，佐助和大蛇丸是同一类型的人，一旦决定的事情绝不会放弃。"自来也心力默默地希望鸣人不要走上与自己一样的道路。

离任务结束若干天后，小樱成为了纲手的弟子；油女志乃陪着犬冢牙带赤丸散步，只为了想听他讲述那次任务的经过；丁次仍然像往常一样吃个不停；小李更加发奋修炼；我爱罗、手鞠、堪九郎返回了沙之国，鹿丸为他们送行，而鸣人则跟着自来也走了。送走鸣人后，纲手对着火影雕像出神，半晌才说了一句："火影真辛苦"

所有的一切才刚要开始



范宽	盗版的死亡，将是"光明"的开始。
读者资料	17岁，男，400013，重庆市渝中区巴蜀中不高2007级6班

部分忍术列表

旋涡鸣人

名称	效果
水ふうせんばくだん	给予敌方全体水遁伤害
うずまき水りゅう	给予敌方全体水遁伤害
やせがまん	少量回复自己体力
こんじょう	中量回复自己体力
クナイどくぬき	使武器攻击带毒效果
変わり身の术	制造替身,回避敌方物理攻击
オナラ	以敌方一体为中心释放毒气
おいろけの术	以敌方一体为中心进行色诱
ハーレムの术	对敌方全体进行色诱
かげ分身の术	制造分身进行多重攻击
うずまきナルト连弾	给予敌人单体伤害
きばく札ついげきの术	对敌方单体进行连续攻击
うずまきナルト二千连弾	给予敌方全体伤害
がまドスざん	召唤通灵蛤蟆攻击
コンビへんげ	妖狐化后对敌方全体攻击
らせん丸	以敌方一体为中心进行攻击

春野樱

名称	效果
风とんの术	给予敌方全体风遁伤害
大风とんの术	给予敌方全体风遁伤害
春いちばんの术	给予敌方全体风遁伤害
みょうしゅふっかつ・临	复活队友，回复一半体力
みょうしゅふっかつ・兵	复活队友，回复全部体力
解・どく	解除一个队友的中毒状态
解・くらやみ	解除一个队友的暗黑状态
解・术ふうじ	解除一个队友的忍术封印状态
解・よるず	解除全体队友的所有异常状态
木の叶のたて	使全体队友防御上升
とうこんちゅうにゅう	使一个队友攻击力上升
はるかすみの术	以敌方一体为中心使其陷入暗黑状态
変わり身の术	制造替身,回避敌方物理攻击
しょうせん术・一/二/三/四の卷	回复一个队友的体力
しょうせんりん术・一/二/三/四の卷	回复全体队友的体力
ブービートラップ	使用爆炸机关给予敌方单体伤害
うちなるサクラ	给予敌人单体伤害
しゃーんなろーコンボ	对敌人进行连续攻击
おおいなるサクラ	回复全体队友的体力
サクラふぶきの术	使用爆炸机关给予敌方全体伤害
あんちゅうひやくの术	制造查克拉之盾
かっさつじざいの术	使敌方全体陷入忍术封印状态
手里剑らんぶ	用手里剑攻击敌方全体

宇智波佐助

名称	效果
火とんの术	以敌方一体为中心给予火遁伤害
大火とんの术	以敌方一体为中心给予火遁伤害
ちょう大火とんの术	以敌方一体为中心给予火遁伤害
雷とんの术	以敌方一体为中心给予雷遁伤害
大雷とんの术	以敌方一体为中心给予雷遁伤害
ちょう大雷とんの术	以敌方一体为中心给予雷遁伤害
木の叶のたて	使全体队友防御上升
変わり身の术	制造替身,回避敌方物理攻击
しゅんしんの术	在大地图上移动
しゃりんがん	复制敌人的攻击
ししれんだん	给予敌方单体伤害
火とん・ごうかきゅうの术	以敌方一体为中心给予火遁伤害
火とん・ほうせんかの术	对横排敌人给予火遁伤害
火とん・りゅうかの术	对竖列敌人给予火遁伤害
かげしゅりけんの术	对竖列敌人给予火遁伤害
ちどり	以千鸟攻击竖列敌人

部分隐藏要素

通关后标题画面出现サウンドテスト的选项，可以欣赏游戏中的各种音乐。

去佐助家调查第七班的照片，得到道具“佐助的回忆”，使用后佐助能再次加入队伍。

本作跟前作一样，收集全部5个ちぎれた卷物后就能使用九尾的查克拉。

收集到全部イチャイチャ系列道具后，到ミズキ居住的地方可以学到おいろけの术。

合体忍术：

鸣人发动影分身术后，并且佐助在写轮眼状态下时，使用螺旋丸就能看到合体忍术千鸟螺旋丸，威力很大哦。

小樱处于サクラ状态时，鸣人使用オナラ，发动合体忍术メルヘン崩し，效果是小樱连续攻击，敌方全体中毒。

佐助写轮眼状态下，小樱使用手里剑乱舞，发动合体忍术火炎手里剑乱舞，效果是对敌方的全体攻击。

宁次处于白眼状态时，小李使用木ノ叶烈风，发动合体忍术木ノ叶刚烈风，效果是封印敌方的法术攻击。

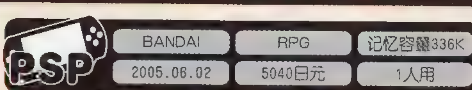
文、责/暗凌

寄语	如果《绿宝石》的中文版，价格控制在40元以内，我就肯定买。
读者资料	17岁，男，350300，福建省福清市产塘街冠业1号楼406

英雄伝説 ガガーブトリロジー 朱紅い雫

英雄传说·卡卡布三部曲 朱红之泪

剧情攻略



第三部 羁绊的去向



亚宾（アヴィン）等人回到了巴尔库多（ヴァルクド）的大圣堂。最高导师克罗瓦尔（クロワール）听众人叙述了在真实之岛（真実の岛）上见到的景象，认为剩下的四件神宝应该就隐藏在神话中的四精灵——风之伊冬（イドゥン）、水之斯珂缇亚（スコティア）、地之涅芙迪斯（ネフティス）和炎之扎尔（ザール）的祭祠之中。力之贤者加威因（ガウェイン）提到了启示中出现的白银之剑，克罗瓦尔说，古代流传下来的教典中曾有这样的词句："巴尔杜斯（バルドゥス）之躯上散落的碎片寄宿在比钢铁还坚硬，比羽毛还轻盈的刀身之上，化作驱逐永暗的一线光明，它的名字就是神剑艾琉西恩（エリュシオン）。得到这把剑的人……"克罗瓦尔说到这里就停住了。亚宾认为，集齐神宝也许就能造出能斩开黑暗结界的神剑，不过加威因觉得，"寄宿神宝之力的刀身"恐怕要另外准备。听到教典中描述的"比钢铁还坚硬，比羽毛还轻盈"，露迪丝（ルティス）想到了奥库图姆（オクトゥム）



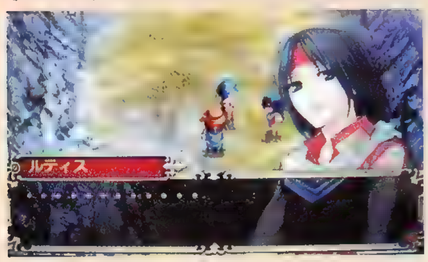
的使徒们一直费尽心机想要制造的贵金属（レアメタル）。加威因闻听，觉得有一试的价值，便决定到基亚去一趟，和工场长商量一下，设法调度贵金属。加威因走后，亚宾和露迪丝准备出

贡威	我爱GBASP，爱NDS，爱PSP。
读者资料	19岁，男，450006，河南省郑州市汝河区72号04级高职计信管041班

发去寻找剩下的神宝。克罗瓦尔告诉二人，根据启示中的景象，第一个隐藏神宝的地点就在圣都以西的奇托（キト）村，那里有水之精灵斯珂缇亚的祭祠。

亚宾和露迪丝刚要离开圣都，有僧兵急匆匆来报，说魔兽攻破了圣都设下的结界，正从赛塔（セータ）港方向朝这里袭来。二人匆匆赶往北门，正好遇见了达古拉斯（ダグラス），三人合力打退了城外的魔兽。对亚宾的遭遇毫不知情的达古拉斯以为露迪丝就是亚宾已经寻找到的妹妹，笑着上去打招呼，结果勾起了亚宾的伤心事。

在酒馆里，亚宾把过往发生的事全都告诉了达古拉斯。看着亚宾沮丧的样子，达古拉斯提起了麦尔（マイル）曾经说过的“男人应当守护的东西”，问亚宾现在应当守护的东西是什么。达



古拉斯说，如果亚宾已经决定要为救出艾美尔（アイメル）而战，那就不要管自己的样子有多狼狈，只要还活着，就要为了守护而奋斗下去。听了达古拉斯的鼓励，亚宾平静了下来。达古拉斯决定陪同二人一起踏上寻找神宝的旅程，可还没等出发，又有僧兵传来了从布里扎克（ブリザック）来的行商者被魔兽袭击的消息。亚宾觉得先处理眼前的紧急事态要紧，就和露迪丝、达古拉斯一起起身，从东南面的城门出了城。

没走多远，众人见到了被袭击的行商者，可周围的魔兽已经被一位女剑士消灭掉了。达古拉斯一眼认出这位女剑士是自己的同门露琪亚斯（ルキアス），笑着迎上前去。与达古拉斯的热情相反，露琪亚斯显得颇为冷淡，只是问众人有没有





在附近见到一个古怪的孩子，然后就走掉了。言语之中，露琪亚斯似乎对师父卡斯托尔（カストル）将雷光剑传给达古拉斯一事显得十分在意。

回到圣都后，众人在冒险者公会里得知，露琪亚斯如今人称“绿宝石之瞳的露琪亚斯”，是圣都一带闻名遐迩的冒险者，达古拉斯不禁感叹起来。三人走出了公会，却碰到了方才被露琪亚斯所救的行商者巴拉克（バーラク）。巴拉克要求亚宾一行人护送他去西边的普列冈（プレゴン）洞窟里取自己的货物，可达古拉斯想到亚宾有寻找神宝的任务在身，就回绝了他。巴拉克一边发牢骚一边进冒险者公会去了。露迪丝感到巴拉克身上有些魔物的气息，但觉得可能是错觉，就没在意。众人从城西出发，向奇托村走去。



众人在山道的岔路上又一次遇到了露琪亚斯，刚上前搭话，旁边忽然闪出了一个少年。少年见到露琪亚斯，急忙转过身去，迅速消失在通往普列冈洞窟的山道上。露琪亚斯看到之后，顾不得再理亚宾他们，喊着少年的名字“吉米(ジミー)”，并追了过去，可一群魔兽挡住了她的去路。

众人一起出手，打倒了这群魔兽，但大家感觉到这些魔兽有些特殊，实力比较强劲，而且似乎被什么人操纵着。达古拉斯向露琪亚斯问起刚才那个少年的事，露琪亚斯说，那个少年自幼父母双亡，孤苦无依。他天赋异秉，能够使用“隐身（ハイド）”等特殊的魔法，却因此被人利用，怂恿他使用这些法术进行盗窃。露琪亚斯想追到这个少年，劝他改过，但却屡次被他逃走。亚宾觉得让少年一个人逃向魔兽出没的洞窟很危险，

决定和露琪亚斯一起去追。

一行人正在洞窟深处搜寻，却看到一个身披罩头斗篷的男子正在使用《生命之书(生命の书)》中的法术召唤魔兽，露迪丝认出，这个男子是奥库图姆的使徒。男子见众人发现了自己，立刻召唤出大量的魔兽。这时那个少年吉米突然用“隐身”潜到披斗篷的男子身后并发动攻击，打断了正在发动的召唤术，魔兽全都消失无踪。男子见势不妙，使用法术溜掉了。亚宾向为众人化解了危机的吉米致谢。吉米见想带自己回圣都的露琪亚斯也在，又想用隐身术脚底抹油，结果被露琪亚斯一把抓住。露琪亚斯问吉米又想到这里来偷什么，吉米说，这个洞里藏有商人巴拉克的货物。巴拉克曾经屡次帮原大神官阿巴里斯（アバリス）将贿赂品兑换成钱，是个著名的恶德商人，他偷巴拉克的东西，应该算“劫富济贫”，不算做坏事。这时露迪丝走过来告诉吉米，盗去他人的东西并无好坏之分，但夺走他人的东西，自己往往会失去重要的东西作为代价。吉米一开始听不进去，但当听说了露迪丝与自己相似的遭遇后，默不作声了。达古拉斯托露琪亚斯把巴拉克的货物带回圣都去设法处置，露琪亚斯带着吉米离开了。





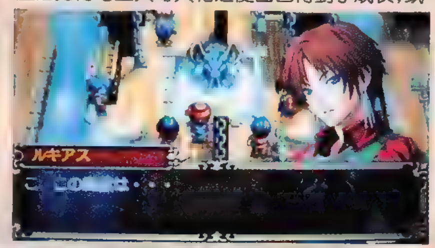
亚宾、露迪丝和达古拉斯来到了宁静的湖畔小村奇托。戈达尔（ゴダル）村长告诉这三名旅人，这里的人以在莫斯（モス）湖中采沙金为生，但最近湖中出现了巨型魔兽，打乱了村民的生活，目前村里已经委托圣都派冒险者前来处理。亚宾问起水之精灵的祭祠，村长说祭祠就在村北。

众人在祭祠的遗迹中看到了用神圣文字写就的祭石。懂一些神圣文字的露迪丝读出了祭文：“她随碧波一起徜徉，她使生命重燃希望。优雅的水之斯珂缇亚长眠于此。谨以护人之名筑起祭祠，守护此地直至约束之日。”可三个人都不知道“护人”是什么意思，只得回村寻找头绪。



在奇托村南的水上建筑中，一位老婆婆告诉众人，真正的祭祠在遗迹的地下，但需要有承袭了水之精灵“护人”血统的人引导才能进入，而村里的塞莉奴（セリーヌ）一家是“护人”的后裔。根据老婆婆的指引，亚宾等人在村口附近的屋中找到了赛莉奴，可她对亚宾说，“护人”的血统是实，但那已经是很久前的往事，如今如何进遗迹去，她也一无所知，亚宾等人只好告辞出来。塞莉奴的妹妹莉塔（リタ）想让亚宾陪她玩，露迪丝对莉塔说，调查结束后就会来陪她。一无所获，众人只好告辞出来。

这时，退治魔兽的冒险者到了奇托村，却原来是露琪亚斯和吉米。露琪亚斯去见戈达尔村长，而吉米被心急的莉塔拉走玩捉迷藏去了。亚宾等人随后也来到了村长家，村长此时才知道亚宾一行人的来历，邀他们和露琪亚斯一起去退治魔兽。村南的大型水上建筑本身就是一艘巨船“斯珂缇亚号”，众人登上船，向湖中心进发。在船上，达古拉斯和露琪亚斯单独谈起了往事，达古拉斯当年擅离师门加入冒险者公会，直到师父病重才归来，但师傅仍然把雷光剑托付给了他。如今已经过去了五年，可达古拉斯仍然不肯使用这把剑，这令原来很尊敬达古拉斯的露琪亚斯有些耿耿于怀。达古拉斯感叹道，雷光剑对于他来说或许过于沉重，但他觉得与亚宾等人相遇使自己得到了成长，或



郭佳	游戏其实也是朋友间沟通的一种方式。
读者资料	20岁，男，071051，河北省保定市95866部队学兵十一队七班

许雷光剑出鞘的日子已经不远。正说话间，船突然发生了剧烈的颤动。一匹大型魔兽出现在船上，众人赶上前去，魔兽却突然开口说话。原来这匹魔兽就是水之精灵斯珂缇亚的化身，它让众人赶紧返回，说继承“护人”的人遇到了危险。



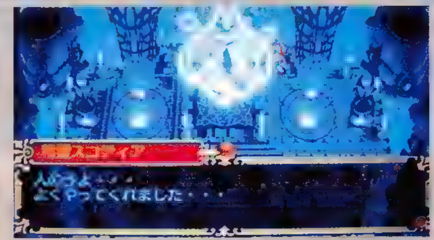
众人急忙赶回奇托，得知莉塔被一群蒙面人挟持到祭祠去了，吉米为保护莉塔而受了伤。众人安置好吉米，一直追到了祭祠最深处，看到邪神官波尔杰多正以莉塔的生命要挟水之精灵斯珂缇亚，逼它交出神宝。看到众人前来，邪恶的波尔杰多扔下莉塔，使出了《生命之书》上的法术，操纵了化身为魔兽的斯珂缇亚。斯珂缇亚不由分说向众人袭来，众人只好奋力迎击。

BOSS战

水之精灵斯珂缇亚
（スコティア）
水精（水精）

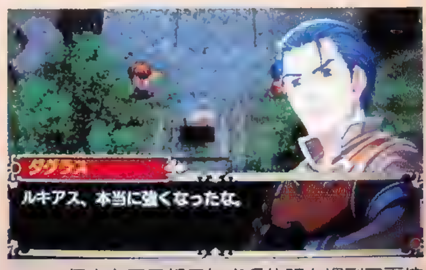


斯珂缇亚自身会使用水属性范围技“被黑暗玷污的生命之水（暗ニ穢ガレシ生命ノ水）”发动攻击，受到一定伤害后还会通过“再生能力始动(再生能力始动）”回复HP。周围的四只水精则会使用水属性单体魔法“暴雨（アクアリップ）”，并且耐久力颇高。虽然敌方单体的攻击力比较低，但由于人多势众，序盘时攻势会比较猛烈。最好让露迪丝每回合都使用全体大回复的白魔法，其它人用必杀技迅速清掉周围的水精，等到敌方只剩下斯珂缇亚时基本就大局已定了。在战斗之前如果给众人装上增加水属性耐性的“青之晶石（青之晶石）”，战斗会变得容易许多。



被打败的斯珂缇亚恢复了水之精灵原来的容貌。水之精灵感谢众人驱除了自己体内的邪气，并将神宝“俊敏的神之右脚”德雷皮埃（デレピエ）和水精灵之力托付给了亚宾，之后就重新陷入长眠了。斯珂缇亚消失后，亚宾感觉到自己体内传来了以前没有感觉到的力量，露琪亚斯说，那就是可以使用精灵魔法的证明。此时莉塔醒了过来，众人把她护送回了奇托村。

赶回村的莉塔奔到了吉米的病床边。看到吉米终于能将力量用在保护他人身上，并且得到了他人的尊重，众人由衷地感到高兴。达古拉斯单独找到露琪亚斯，希望以雷光剑为赌注，用决斗的方式了结以前的过节。战败的露琪亚斯决定和亚宾等人一起踏上旅程。



一行人在回圣都巴尔库多的路上遇到了夏侬（シャノン），她说自己仍然不相信麦尔已经死去，仍然要继续寻找麦尔，可刚说完，却因饥饿和疲劳而昏了过去,众人急忙把她救回了圣都。看到夏侬的执着，亚宾觉得自己过于软弱，但对于变故，他又无论如何也不能释然，心情又沉重起来。露迪丝想劝解他，达古拉斯却说，看到自己软弱的过程虽然痛苦，却只能靠自己来迈过，让



露迪丝不要做多余的安慰。众人把夏依托付给了圣堂里的神官，然后去见克罗瓦尔。

克罗瓦尔说，根据启示，下面两个神宝出现的地点应该在花园山（ガーデンヒル）和乌尔特（ウルト）村北方的“眺望小屋”，那里分别有风之精灵伊冬和地之精灵涅芙迪斯的祭祠。想到达这两个地方，众人需要在赛塔港乘船返回东大



陆。克罗瓦尔让众人顺道去一趟基亚，说那里的工场已经答应为教会制造贵金属的剑身，让亚宾去办理一下此事。同时克罗瓦尔还嘱咐到，拿到两件神宝后就回到圣都来，届时再商讨关于最后一件神宝的事。亚宾点头答应。

一行人来到了赛塔港，刚要上船，冒险者公会的人来报，说从卡特多拉尔（カテドラール）附近出现大量魔兽，希望达古拉斯和露琪亚斯之中留下一个人帮忙应付。露琪亚斯提起达古拉斯在决斗时打的赌，说自己既然输了，就只能陪亚宾他们陪到底，让达古拉斯回圣都去帮忙。达古拉斯没想到自己被反将一军，无奈地答应了。于是，亚宾、露迪丝和露琪亚斯三个人乘船回到了巴罗亚（バロア）。



众人先去拜会康洛得（コンロッド）男爵，可男爵出门巡视去了。亚宾等人沿着去基亚的路去找男爵，却在半路上看到男爵正被奥库图姆的使徒袭击。众人急忙上前帮忙，先打倒了三名手下，紧接着和男爵发动前后夹击，向带队的魔法使攻去。魔法使打不过众人，丢下随从逃之夭夭了。亚宾随男爵回到巴罗亚，陈说了以往的经过。男爵十分同情亚宾，表示自己虽然有职务在身而无法随亚宾去旅行，但他会守护好巴罗亚，给亚



宾的旅行提供可靠的后盾。

众人来到了基亚，露迪丝不知自己应该怎样面对弟弟路卡（ルカ），就让亚宾和露琪亚斯两个人去工场，自己在旅店等。亚宾还想说什么，露琪亚斯看出露迪丝的心情，制止了亚宾。两个人来到了工场，卡赛尔（カッセル）工场长和路卡正好都在。他们已经从加威因那里听说了亚宾的事，不知该怎样安慰亚宾，亚宾却说，现在自己只要做该做的事就好，并问卡赛尔有什么忙可以帮。卡赛尔说，精制贵金属的技术已经有了头



绪，但还有许多现实问题没有解决。于是，亚宾和露琪亚斯准备分头帮忙。亚宾去魔法大学校送信请求技术支持，露琪亚斯去矿山击退魔兽，保证矿石的开采。

亚宾到旅店会合了露迪丝，从基亚西边山道上的岔路来到魔法大学校，将卡赛尔工场长的信交给了西恩（シオン）校长。西尔校长觉得艾莉诺娅（エレノア）老师很适合帮助进行贵金属精制的工作，但她正在科尔纳（コルナ）村考察。亚宾决定去那里迎一下艾莉诺娅。

二人在科尔纳村北的冰之神殿（冰の神殿）见到了艾莉诺娅和拉耶尔（ラエル）。正说话间，



亚宾身上带着的神宝突然和神像的残骸发生了共鸣，一阵刺眼的强光使亚宾睁不开眼睛，等强光消失后，亚宾发现神殿不见了，自己只身一人跑到了一个幽暗的洞窟中。正疑惑间，已经死去的



前最高导师艾思佩留斯（エスペリウス）和贤者雷缪拉斯（レミュラス）忽然现身，说这里是精灵神杜尔加（ドゥルガー）统治下的冥府，是生与死的狭缝，原本不能重逢的灵魂可以在这里相见。两位老人用慈悲的目光看着亚宾，可等亚宾冲过去时，他们已经消失无踪了。亚宾向洞窟深处走去，看到了一位有着悲伤眼神的女性。他拜托亚宾帮助马多拉姆（マドラム），将他从黑暗中解救出来。亚宾想到，这个女子可能就是多米尼可（ドミニク），刚要细问，这名女子也消失了。亚宾正在思索这位前代“杜尔加的少女”的事，突然从洞窟更深处传来了守护之铃的铃声，



亚宾急忙跑过去，麦尔出现在他的面前。亚宾在这里看到麦尔，知道他确已不在人世，不禁痛苦万分。麦尔恨自己没能保护住亚宾和艾美尔，亚宾对麦尔说，他一定会救出艾美尔，以了却麦尔的心愿。正在此时，麦尔的灵魂忽然像被什么拉扯着一样渐渐消失，只留下了半句话，在黑暗的洞中不断回响：

“亚宾，小心……莫非……他们要……”

亚宾猛地睁开了双眼，发现自己仍然在冰之神殿里，众人围在自己身旁。露迪斯说刚才亚宾突然倒在地上不省人事，问亚宾怎么回事，亚宾想起刚才的情景，觉得像梦一样，虚无飘渺，似乎遇到了许多人，但怎么也想不起来究竟是谁。

在深深的疑惑中，亚宾随众人回到了科尔纳村，陈说了贵金属精制的事，艾莉诺娅同意帮忙。众人回到基亚，却听说矿山里突然出现了大量的魔兽，进去作业的卡赛尔、路卡和露琪亚斯失去了联络。露迪丝听后，不顾一切地要冲进去救路卡，亚宾急忙劝她冷静一点，表示会和她一起进矿山去进行援救。艾莉诺娅和拉耶尔也要同行。众人向矿山里冲去。

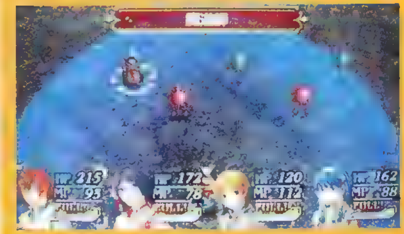


众人沿着矿道一路寻找，在半路上见到了倒在地上的露琪亚斯。艾莉诺娅对露琪亚斯作了一下检查，发现她并没受什么伤，只是昏过去而已。一旁的矿工说，露琪亚斯正在收拾魔兽，忽然出现了一个银发的魔法使，用魔法进行偷袭，把露琪亚斯打倒后，就追着卡赛尔和路卡向更深处去了。于是，众人继续向里追去。

在矿山的尽头，那个魔法使正在逐渐逼近路卡等人，众人及时赶到。路卡见到姐姐，十分惊讶，但还没来得及说话，魔法使已经召唤出魔兽向众人袭来，众人急忙应战。

BOSS战

魔道师（魔道师）
子母魂（ゴートコンペ）
双生魂（ツインコンペ）



敌人中的魔导师会使用多种魔法，其余的几只魔魂也都是杂兵中的高级品种，整体攻击力较高，己方受到攻击时一定要及时回复。好在这批敌人的HP并不太厚，只要集中必杀技，完全可以在一回合之内先干掉魔导师，剩下的魔魂就用亚宾和艾莉诺娅的全体精灵魔法去招呼吧。

击退了暗之魔法使，路卡迎着露迪丝走了过来。露迪丝想转过身去，亚宾轻轻拍了一下她的肩膀，示意她应勇于面对自己。露迪丝终于鼓起勇气迎上前去，阔别三年的姐弟拥抱在了一起。



经历了连场奔波，贵金属的剑身终于得以开始制作。此时露琪亚斯也已经恢复过来，亚宾等人又踏上了寻找神宝的旅程。三人从基亚出发向东，登上高耸入云的大峡谷，来到了花园山顶的遗迹之村。众人在村里打听到，伊冬之祭祠就在村北，但如今山道上魔兽出没，除了可以听到精灵之谕的行者雷托尔（レイトル），谁也不敢去。这时有村人想找人给上祭祠去的雷托尔送饭，亚宾他们正好要去祭祠，就答应帮忙。众人来到了祭



祠，远远听到有争执的声音。似乎不知什么人用法术操纵了行者雷托尔，让他打开了通往地下的祭祠之门。众人赶上前，门已经关上了。三个人把倒在地上的雷托尔救回了花园山村，又返回来调查。祭石上写着祭文：“她用羽翼尽情翱翔，她使生命清澈明亮。善良的风之伊冬长眠于此。谨以护人之名筑起祭祠，守护此地直至约束之日。”可除此之外，众人什么线索也没发现。正失望间，一匹巨型魔兽突然现形，飞向花园山。三人赶回村里一看，整座村庄已经被魔兽播撒的毒鳞粉所包围，村人纷纷中毒倒下。雷托尔倒是已经醒了过来，他对众人说，自己就是伊冬祭祠的护人，而刚才的魔兽，就是风之精灵伊冬的化身。伊冬正被暗之使徒操纵着，希望有人可以前去驱除黑暗之力。话虽如此，当务之急还是除去村中有毒的鳞粉。亚宾忽然想起了可以净化空气的幻兽米珐（ミーファ），决定立即去木灵之森搬救兵。



三个人赶到了木灵之森中的森林小屋，向卡拉巴（カラバ）老人和阿尔齐穆（アルチェム）简短叙述了情况。阿尔齐穆用歌声唤出了米珐们，向他们表达了请求。米珐们欢快地叫着跑远了。等亚宾等人和阿尔齐穆一起赶到花园山上时，村里的空气已经恢复了原状。雷托尔带众人来到了伊冬祭祠的入口，用护人之力打开了大门。

在祭祠的最深处，众人见到了魔兽化的伊冬。回想起斯珂缇亚时的情况，亚宾明白，想驱除伊冬体内的黑暗之力只能通过战斗。为了将风之精灵从痛苦中拯救出来，众人举起了手中的兵器。

BOSS战

风之精灵伊冬
（イドゥン）
风魔（风魔）



伊冬的攻击有三种。首先是广范围技“用邪恶的风之波动使空间扭曲（邪悪ナル风ノ波动ハ空间ヲネジ曲ゲル）”，这招是全体打击，威力惊人，但使用频率不算高；然后是特殊技“麻痹鳞粉（麻痹鳞粉）”，这种攻击能同时使我方两人同时成为麻痹状

张寅生	游戏无止境，让我们尽情享受。
读者资料	18岁，男，200093，上海市杨浦区周家嘴路4480号302室

态，相当烦人；最后是黑魔法“混乱（コンフュージョン）”，可以使我方一人成为混乱状态。边上两只风魔拥有很高的HP，并且会使用风属性范围魔法“雷阵（エレクキューブ）”。总体来说，由于敌方人数少，战斗时的压迫感不会太大，只不过伊冬经常连续使用状态攻击，对我方的战斗力维持造成很大麻烦。因此，这一仗应该从一开始就做好消耗战的准备，队伍中的两名白魔法使露迪丝和阿尔齐穆集中于HP和状态回复，把攻击任务交给亚宾和露琪亚斯。另外为了以防万一，还应该事先准备解除不良状态的道具“恋之叶（リーベの叶）”，以避免露迪丝和阿尔齐穆同时被麻痹时队伍遭受毁灭性打击。

恢复了本来面貌的伊冬将神宝“雄壮的神之右腕”德莱布拉（デレブラ）和风精灵之力交给了亚宾。众人和雷托尔一起回到了花园山，议论起了那个银发的魔法使。祭祠中没看到他的身影，似乎已经先行撤退了。雷托尔说那个银发的魔法



使拥有几乎可以和三贤者匹敌的魔力，这样的人为什么要偷偷摸摸地行动令人费解。不过，目前不是聊天的时候，亚宾决定，到新勃伦（ニューボルン）附近的贝涅齐亚（ベネキア）修道院拜会一下奥莉西亚（オレシア）老师后，就去寻找第三件神宝。阿尔齐穆让米珐们先回了木灵之森，自己跟随着亚宾等人向修道院进发。

众人来到修道院，却看到邪神官波尔杰多（ボルゲイド）正带着手下在这里抓捕奥莉西亚和艾美尔的好友修娜（シュナ），亚宾急忙上前





解救，可波尔杰多以奥莉西亚和修娜的性命相要挟，亚宾一时束手无策。正在这时，盗贼团“雉翎团（シャムシール团）”的首领法蒂玛（ファティマ）突然领人到来，打倒了波尔杰多的手下，救出了被抓的两人。原来在经过原先的行动之后，法蒂玛已经看出奥库图姆的使徒视生命如草芥，拿同伴当棋子，已经决意退出组织。波尔杰多听完，狂笑不止，说丧家之犬来多少也不是对手，刚要发难，马多拉姆也出现在面前，对波尔杰多说，修道院里的使徒只剩下他一人了。波尔杰多见势不妙，再次溜掉了。波尔杰多消失后，法蒂玛上前和马多拉姆打招呼，并邀他加入“雉翎团”。原来是马多拉姆帮助她从王军手中逃脱的。马多拉姆淡淡地回绝了她。法蒂玛也不强求，带着人离开了。马多拉姆让奥莉西亚去圣都接受保护，奥莉西亚却表示自己要留在这里，为守护修道院这座附近民众的精神支柱尽力。马多拉姆见话说不通，转身要走，亚宾叫住了他，问他行动的目的



究竟是不是为了报仇。马多拉姆却转过身来反问亚宾为什么要收集神宝。亚宾说自己是为了救妹妹，马多拉姆却说亚宾不过是被卷进了光与暗的争斗之中随波逐流而已，并让亚宾仔细想一想，使巴尔杜斯之力复活究竟意味着什么。说完，就头也不回地走了。

听完亚宾讲述的经历，奥莉西亚老师为亚宾旅程的艰辛而感叹。但她鼓励亚宾，希望之光应该还存在，让亚宾根据自己的信念坚定地走下去。可亚宾十分担心老师的安危，不愿离开。这时露琪亚斯主动提出，自己留在修道院里进行保护。于

是，亚宾把守卫的任务交给了露琪亚斯，和露迪丝、阿尔齐穆一起离开了修道院。

亚宾和露迪丝在新勃伦告别了阿尔齐穆，向勃伦（ボルン）方向走去。半路上，二人遇到迪兰（ディレン）将军带着军队路过。原来，王都也注意到了奥库图姆使徒的行动，派遣了军队对各地进行保护。亚宾对将军讲述了修道院遭袭的事，将军感到使徒的实力非同小可，带兵向新勃伦方向去了。

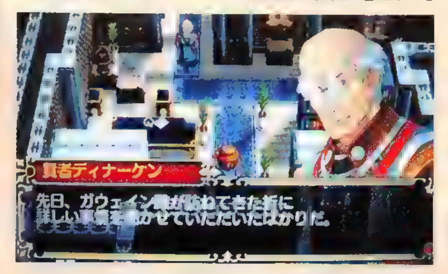


亚宾和露迪丝经过勃伦，一路到达了王都费尔汀（フィルディン）。二人打算直接穿过王都，到乌尔特村去，却在城门处意外地碰到了麦尔的父亲。他的样子十分奇怪，双目无神，毫不理会亚宾的呼喊，径直向王宫走去，并且使用奇怪的魔法打倒了门前的卫兵。亚宾追上前想问个究竟，谁知麦尔的父亲竟然召唤出魔兽拦住了亚宾。亚宾和露迪丝打倒魔兽向里冲去，却看到麦尔的父亲已经被缪斯（ミューズ）公主打倒在地。



亚宾的父亲好像是被什么人操纵了。由于缪斯的斡旋，王室对麦尔的父亲擅闯王宫的责任基本不再追究，把他暂时交给冒险者公会救治。此时马蒂（マーティ）已经通过了大臣登用考试，在王宫里担任缪斯公主的副官。四个人谈起了各自的情况。缪斯和马蒂已经从来王都报信的加威因那里得知了亚宾的遭遇，缪斯表示要亲自助亚宾一臂之力，同时也基于王家的身份对使徒和神宝展开一些调查。马蒂作为公主的“监护人”，也同时加入了队伍。

一行人来到冒险者公会，看到了仍然昏迷不醒的麦尔的父亲。露迪丝说，麦尔的父亲应该是中了一种操纵人心的禁咒，如果强行解除，很可能使被施咒的人精神崩怀而成为废人。马蒂想起住在贤者之馆中的迪那肯(ディナーケン)，觉得他可能有办法解咒。一行人来到了贤者之馆。知



之贤者迪那肯听了事情的经过，觉得这应该是一种远距离操纵式的咒术，只要斩断术者与施咒对象的魔法联系，应该就能破解。迪那肯同意制作解咒用的药物，让众人去积基奇（ジジキ）洞窟里寻找一种叫做“萤茸（萤茸）”的蘑菇当作制药材料。众人在洞窟里仔细寻找，终于在西北方的角落里找到了“萤茸”。迪那肯制好了能够遮断魔力的药物“杰尼斯的辉水（ジェニスの辉水）”，让众人先带回王都，救治麦尔的父亲，并说自己也将于第二天赶赴王都，与力之贤者加威因商议大事。

众人回到王都冒险者公会，用“杰尼斯的辉水”揭开了麦尔父亲身上的禁咒。麦尔的父亲醒来后，说出了令众人惊异的事：麦尔曾经回到了乌尔特村，他不知麦尔为何只身回来，想问问旅行的经过，可当麦尔走到眼前时，他似乎觉得麦尔的发色有些奇怪，之后的事就什么也不记得了。亚宾闻听此言大惑不解，还想再问，麦尔的父亲已经疲惫地睡着了。露迪丝说，禁咒对施咒对象的精神造成了很大负担，必须让他好好休息。亚宾只好走出了公会。缪斯说，既然亚宾并没有看到麦尔的遗体，如今又出现了这种事，说明麦尔很可能还活着。亚宾拿出了麦尔留下的守护之铃，铃声清澈依然。亚宾决定，立刻去乌尔特村看个究竟。

一行人正走在山道上，一位冒险者突然惊慌失措地跑来。冒险者对众人说，乌尔特村出现了异常，村民们变得双目血红，看到有人来，就一拥而上发动袭击，如同怪物一般。众人闻听，知道村民和麦尔的父亲中了一样的禁咒，就拜托那位冒险者向王都报告，之后急匆匆向村子里赶去。

众人来到村口，感到村中飘荡着异样的邪气。由于不能和无辜的村民们进行战斗，亚宾不知应该如何是好。露迪丝提出，自己可以试着使用“隐身”潜进村中去侦察。亚宾听说“隐身”的魔法可以加诸他人身上，就恳求露迪丝对他使用“隐身”，他要亲自去看看麦尔究竟生死如何。露迪丝本来觉得太危险而不同意，但看到亚宾焦灼的神情，就无奈地答应了。

法术成功了。亚宾只身进入了乌尔特村。果然，村民们全都像麦尔的父亲一样，双目无神，在村中四处徘徊。看着自己生长起来的村庄变成这副模样，亚宾恨透了施术的人，暗暗下定决心，一定要打倒施术者，让大家恢复原状。村长的屋子锁着门，亚宾从窗户向里看去，发现桌旁站着一个熟悉的背影。虽然头发的颜色是银色，但无



论怎么看，都不可能是其他的人。虽然亚宾此时心情极其激动，但此时的他经历了长时间的冒险之后，已经变得稳重了许多，他决定在确认屋中的人是否是别人假扮之前先不轻举妄动。亚宾又来到了另一座自己极其熟悉的屋子的窗前，看到洛安（ロアン）长老被关在里面。亚宾轻轻扔了一颗小石子进去，洛安长老听到了动静，四下张望。亚宾发现长老似乎还没有中法术，就轻轻地呼唤长老。

长老得知窗外的人是亚宾，十分惊讶，对亚宾讲述了事情的原委。不久前，麦尔确实回到了乌尔特。村中的人高兴地前去迎接，却发现麦尔只身一人，头发的颜色也变了。大家还没等开口问，麦尔突然使用法术控制了全村的人，只把长老一人原样囚禁了起来。这时的麦尔已经没有了原先温柔的笑脸，总是嘴角挂着冷笑，站在村中的水潭“涅芙迪斯之渊”旁边使用奇怪的



法术。由于这个水潭连接着涅芙迪斯的祭祠，长老这些日子里一直在担心，那些法术会不会引来巨大的灾祸。

洛安长老劝亚宾快逃，可亚宾却说，无论发生了什么事，麦尔还是麦尔，他一定会唤醒麦尔的心，让大家重新回到原来的岁月中。亚宾想在离开之前再看一眼麦尔的样子，再次回到了村长屋子的窗前，谁知麦尔已经看穿了露迪丝的法术，突然推门走了出来，当场截住了亚宾，并解除了亚宾的“隐身”。麦尔语气平淡地让亚宾进屋去说话，亚宾看到麦尔冰冷的样子，感到一阵心痛。此时的亚宾无论如何也想问个明白，索性跟着麦尔走进了屋里。

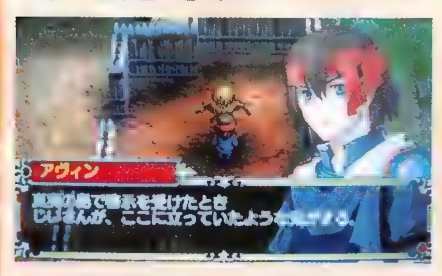
在桌边坐下后，麦尔说他现在已经站到了破坏与再生这个理想的旗下，单刀直入地邀请亚宾加入奥库图姆的使徒，并以见到艾美尔相诱。亚宾说，自己虽然想见艾美尔，但他不会听从这个建议，因为原来的麦尔不可能想破坏这个从心底热爱的世界。亚宾让麦尔清醒过来，恼羞成怒的麦尔用法术召集起被控制的村民攻击亚宾。亚宾无法对村民们出手，更不愿对麦尔出手，结果被村民们围在中间。正在危急时分，担心亚宾安危的露迪丝、缪斯和马蒂冲进了村。缪斯用攻击引开了



麦尔的注意力，露迪丝趁机将剩下的“杰尼斯的辉水”撒在了麦尔的身上。魔力遮断的秘药发挥了作用，施在村民身上的禁咒当场失效了。露迪丝看出眼前的麦尔其实是个被别人的法术操纵的傀儡，就大声质问寄宿在麦尔身上的到底是谁。魔力的发送者冷笑着报出了真名，竟然是贝里亚斯本人。贝里亚斯说，用黑暗法术同化涅芙迪斯的

任务已经完成，等马蒂带着被解救出的洛安长老赶来时，麦尔的身形已经从大家的面前消失了。

乌尔特村的村民们得救了。麦尔虽然被贝里亚斯所操纵，但毕竟还活在世上，这已经足以令亚宾感到欣慰。麦尔的母亲安慰亚宾，只要人还在，终有相聚的一天，让亚宾先集中于眼前的事要紧。亚宾担心涅芙迪斯的状况，就问洛安长老村中还有没有“护人”的血脉。长老说，涅芙迪斯的护人已经没有传人了，不过涅芙迪斯祭祠一直在由“慈悲之贤者”雷缪拉斯看守，他一定留下了进入祭祠的方法。于是，一行人向村北的“眺望小屋”赶去。



亚宾回到了阔别多时的“眺望小屋”，众人开始分头寻找线索。亚宾在雷缪拉斯的墓前虔诚地祈祷，求老贤者能护佑麦尔和艾美尔平安。亚宾忽然想起，在真实之岛看到的启示中，似乎有雷缪拉斯站在仓库里的稻草人前面的景象。亚宾仔细检查了稻草人，在里面发现了一个信封。信封中有一张便笺和一枚护符。便笺是雷缪拉斯临终前留下的，他预料到将来亚宾很可能在卷入残酷的命运之时回到这里，特意留下了能打开涅芙迪斯祭祠的护符。看着信中鼓励的话语，亚宾的心中充满了对已经故去的老贤者的思念与感激。亚宾把大家聚集在一起，从屋后隐藏的小路来到了涅芙迪斯的祭祠。



“她将根系深植沃壤，她使生命孕育芬芳。丰饶的地之涅芙迪斯长眠于此……”亚宾将雷缪拉斯的护符放在祭祠的入口处，门打开了。四个人直接来到了祭祠尽头，见到了魔兽化的涅芙迪斯。

BOSS战 地之精灵涅芙迪斯（ネフティス）地灵（地灵）



涅芙迪斯的战术比较“硬派”，通常是先使用特殊技“身体构成物质·硬化（身体构成物质·硬化）”强化防御力，再交替使用物理属性的“岩石崩落（岩ヲ降リ注ゲ）”和地属性的“被染黑的大地之临终（黒ク染マリシ大地ノ断末魔）”这两招全体技交替进行攻击。身边的三只地灵也是“盾牌”型的杂兵，基本攻防很高，还拥有大威力的单体特殊技“粉碎目标（目标ヲ粉碎スル）”。由于敌方没有干扰攻击，开战以后不妨直接硬碰硬，让亚宾连续使用精灵魔法“精灵·伊冬（精灵 イドゥン）”，配合其他人的必杀技高速做掉三只地灵，之后只要每回合都让露迪丝使用全体回复的白魔法，其他人全力猛攻就行了。

恢复了原貌的涅芙迪斯说，她记得亚宾，因为她当年在祭祠中听到了亚宾和麦尔一起在“涅芙迪斯之渊”投御札时许下的愿望，如今，亚宾



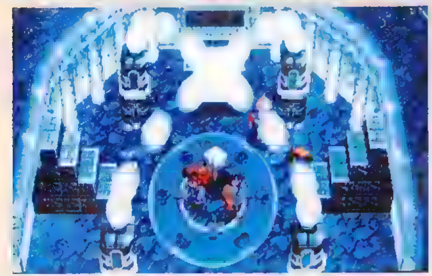
已经拥有了纯洁而坚强的灵魂，因此她可以将神宝托付给他。就这样，亚宾得到了神宝“耕耘大地、养育世人的左腕”伊斯布拉（イスブラ）和地精灵之力。

众人回到了乌尔特村，此时王国军已经得报，派兵对村子进行了保护，并且将麦尔的父亲也护送回来了。如今神宝已经集齐了五个，还差最后一个就可以造出传说之剑了。亚宾想起最高导师

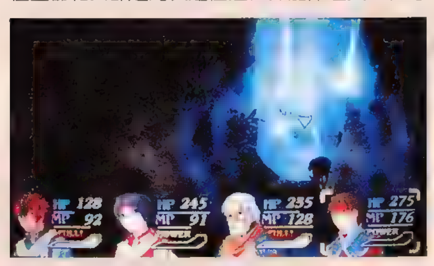
刘天宇	掌机，不说话的朋友，却一直改变着我的生活。
读者资料	15岁，男，天津市津南区咸水沽镇民权里116号

克罗瓦尔的话，决定先回圣都巴尔库多。缪斯说亚宾可以先回王都，由王都派船送亚宾回去。带着村民们深切的嘱托，亚宾又一次离开了这个熟悉的小山村。





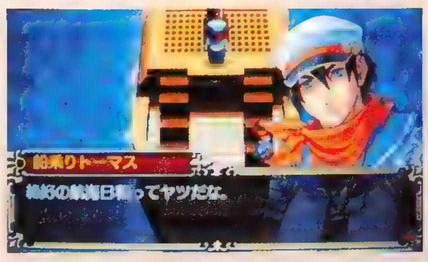
一行人到达了王都费尔汀，门口的卫兵传话说，贤者迪那肯正在图书馆里等着亚宾。众人从图书馆司书室后面的门来到了地下一间奇特的房间中，迪那肯和加威因都在那里。迪那肯说，这个房间叫做“转位门（转位门）”，拥有连接次元的神奇能力，是古代“青之住民”的遗产之一，如今被他成功修复。利用这个装置，大家就可以在王都和圣都之间快速往返，并能保证安全和隐



密。众人听完，不禁对这神奇的发明感叹不已，同时也为王家与教会得到空前的团结感到欣慰。由于时间紧迫，亚宾和露迪丝告别了缪斯和马蒂，与加威因一同通过转位门，来到了圣都巴尔库多的大圣堂。

回到大圣堂的亚宾先见到了夏侬。她为了能够安心寻找麦尔，在这里当了见习修女。亚宾把麦尔还活着的消息告诉了夏侬，结果夏侬由于惊喜过度而晕倒在地。众人只好又把她托付给了神官，然后到礼拜堂去见克罗瓦尔。克罗瓦尔说，最后一件神宝的所在地在卡纳皮亚（カナピア），那是个南方的小岛，从布里扎克港坐两天船才能到达。亚宾听完转身就想走，克罗瓦尔叫住了亚宾，将一把基亚打造成功的贵金属剑交到了他的手里。亚宾看着这柄光华夺目的宝剑，觉得自己的希望成为现实已经不远,不仅感到十分兴奋。就在这时，王宫突然发生了地震。克罗瓦尔说，圣都一带近来地震越来越频繁，恐怕是卡特多拉尔那边有了动作，收集神宝已经刻不容缓。亚宾决定立刻前往卡纳皮亚，寻找四精灵中最后的一个——炎之精灵扎尔的祭祠。

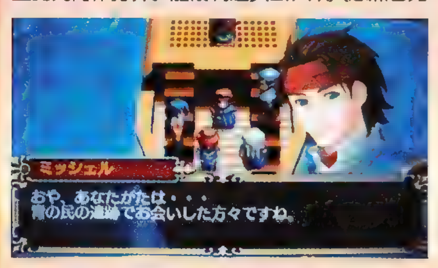
亚宾、露迪丝和加威因一起从圣都东南出发，来到了布里扎克港。加威因说,由于卡纳皮亚比较偏僻,没有联络船,因此要用他自己的船前往。亚宾听说加威因自己有船，颇感兴趣，加威因却轻描淡写地说年轻时曾经热衷于航海。结果等众人到码头上一看，加威因所说的“自家船”竟然就是艾尔·费尔汀（エル·フィルディン）王国最



快的船“海之白鹭”普拉涅托斯号。托马斯从船上下来迎接众人，亚宾这才知道，力之贤者加威因曾经就是这艘船的船长，托马斯都是他的后生晚辈。众人上了船，扬帆向卡纳皮亚驶去。

在船上，亚宾了解到，过去加威因曾率领船员驾着这条船四处征战，而且攻无不克，令奥库图姆的使徒们甚为忌惮。十五年前，加威因也曾用这条船运载僧兵团到卡纳皮亚作战。亚宾想起马多拉姆曾经提过，多米尼可当年就死在卡纳皮亚，便想问问加威因当时的详情，可加威因却陷入了沉思，一言不发，亚宾只得作罢，和托马斯聊了起来。托马斯说，大陆东面的海上有一道前人未至的天堑“卡卡布（ガガーブ）大峡谷”，加威因年轻时曾经驾这条船挑战过大峡谷，结果无功而返。托马斯表示，挑战这个大峡谷将是他毕生的梦想，并问亚宾的梦想是什么。亚宾说，年幼时他似乎有过梦想，但目前的梦想就只有救出麦尔和艾美尔，夺回原本的平静生活。托马斯

说亚宾的梦想一定会实现，并邀请亚宾届时和自己一起去航海。亚宾笑着表示，会考虑托马斯的建议。正在此时，海上突然卷起了大浪，加威因觉得浪头来势很怪，急令托马斯掉头，先返回布里扎克再作打算。船刚调过头去，众人忽然看见



海上漂流着一个人，亚宾和托马斯赶紧用小船把这个人救上了普拉涅托斯号，亚宾这才发现，原来是曾经在“真实之岛”上见到的米歇尔（ミッシェル）。米歇尔说，自己想用小船只身登上西边的海岸，谁知到了岸边，却被一种巨大的力量弹了回来，小船也被打散了。托马斯突然想起西边就是卡特多拉尔的后海岸，顿时对米歇尔起了疑，一再追问米歇尔的身份。加威因制止了托马斯，非常平静地问米歇尔是不是来自卡卡布大峡谷的另一边。米歇尔见加威因已经看穿，便也痛快地回答说，他正是来自卡卡布另一边的世界“提拉斯伊尔（ティラスイール）”。

众人回到了布里扎克。米歇尔对众人说，提拉斯伊尔也以卡卡布大峡谷作为世界的尽头。他由于会使用转位魔法，才得以越过峡谷到这边来一探究竟。置于目的，一方面是好奇，另一方面是由于感受到了这边传来的邪恶波动。在真实之岛上与亚宾等人相遇时，他刚刚来到艾尔·费尔汀，还不敢轻易表露身份。如今。他已经对这边的情况有所了解，便毫不犹豫地道出了实情。米歇尔认为，诸神的战斗是全人类面临的危机，他不能袖手旁观，决意要帮助亚宾等人。众人觉得米歇尔所言甚是，当即同意让米歇尔加入。米歇尔说，海上的巨浪很可能是卡特多拉尔的法术扰乱了地脉所致，如果能给与地脉一定的冲击，应该可以暂时停止波浪。加威因想起布里扎克东边有一个开掘泥炭的矿山，那里的地层中有一种叫“真红之炎”的宝石，一定体积以上的这种宝石给予冲击后会发生剧烈的爆炸，用它应该可以成功对地脉进行冲击。于是，众人来到矿山所有者——布里扎克镇上的伯爵家，请求进入矿山的许可。伯爵的夫人米拉保（ミラボー）听完情况后说，由于近年来有魔兽出没，矿山已经封闭，之后给了众人矿山的钥匙，让他们自己进去寻找“真红之炎”。于是，亚宾等人从山道的岔路向东拐，来到了艾通（アイトン）洞窟。

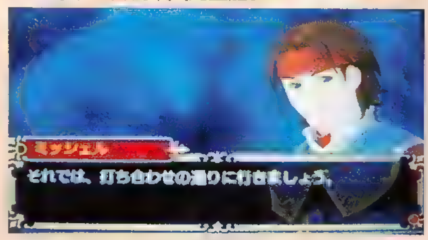
任务提示：寻找“真红之炎”

在洞窟最右边的版面中由许多泥炭池，玩家需要对每一片泥炭池进行搜索直到出现找到“真红之炎”的对话为止，前四次找到的“真红之炎”不够大，当出现第五次对话时，就会找到能爆炸的大型“真红之炎”。

众人一番寻找，总算找到了一颗巨型的“真红之炎”。此时一场地震突然发生，大家急忙向外跑去，可崩落的岩石将露迪丝挡在了洞里。亚宾把刚刚找到的“真红之炎”扔了出去，炸开岩石，救出了露迪丝。

众人逃出洞外之后，露迪丝打了亚宾一个耳光，责问他为什么要为了救一个人的性命而将大义抛在脑后。亚宾没有作声，加威因却在一边说，为了目的而牺牲他人是奥库图姆使徒才有的做法，拯救不了身边的人,胜利也毫无意义,因此亚宾的行动是正确的。亚宾此时开了口,说希望露迪丝不要动不动就牺牲自己。露迪丝感受到了亚宾的一片真心,也就平静了下来,对亚宾致歉,并且感谢他的救援。但是如今洞窟已被地震封死,无法再回去寻找。众人只好先回布里扎克去想办法。

众人来到伯爵夫人家,交还了洞窟的钥匙,并将找到的小粒“真红之炎”也交给了伯爵夫人。伯爵夫人让亚宾等人留下一颗，并让管家拿来一把当年伯爵在世时使用的“圣槌弗琉斯坦（圣槌フリュステン）”，作为宝石的答谢。众人回到了码头上，普拉涅托斯号已经整备好了，可如何通过巨浪的问题还是没有解决。米歇尔突然想到了一个奇策，就让众人先上船。



在船上，米歇尔让露迪丝、加威因和他一起向小粒的“真红之炎”中注入魔力,结果成功使本来就是魔力晶体的“真红之炎”得到了成长。米歇尔和托马斯用小舟冲到波浪的中心，米歇尔投下了“真红之炎”，并用魔力加以引爆，成功止住了波浪。

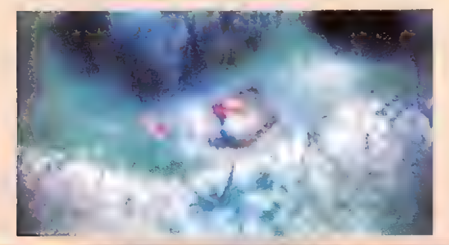
梁英敏	掌机是我生活的一部分，在紧张的学习之余可以轻松下。
读者资料	17，男，528200，广东省佛山市南海中学沙头分校高一五班

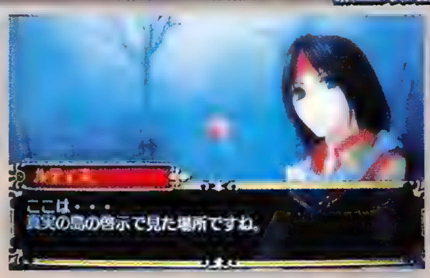
众人终于成功登上了卡纳皮亚岛。加威因让众人先去拜会卡纳皮亚村中的密拉尔梅（ミラルメ）长老。长老听说了众人的来历，不禁感喟世事轮回，十五年前的悲剧可能会再度上演。亚宾不禁问起十五年前究竟发生了什么事，加威因也觉得到了对亚宾讲清实情的时候，就拜托长老讲述起了十五年前发生在这里的“卡纳皮亚的惨剧”。

马多拉姆和多米尼可于同年出生在这座卡纳皮亚岛上，从小一起长大。二十年前，两人都长到了十六岁，就一起进入了巴尔杜斯教会。马多拉姆跟随加威因成了僧兵，多米尼可在奥莉西亚门下当了修女，二人的能力得到了教会的认同，日子过得非常平稳。十五年前，过了二十岁生日的多米尼可和艾美尔一样，听到了精灵神杜尔加的声音。恰好这时，暗中背叛教会的贝里亚斯开始了活动。为了保护“杜尔加的少女”，艾思佩留斯和加威因让马多拉姆保护多米尼可回卡纳皮亚岛隐藏起来。谁知，这个情报泄漏到了贝里亚斯手里，他派出精锐部队急袭卡纳皮亚，马多拉姆只好和多米尼可躲向了岛的深处。两人坚信巴尔杜斯教会将立即派出援兵进行解救，可当时的布里扎克教区长阿巴里斯怕卡特多拉尔来人以后查出自己收受贿赂的行为，私自把请求救援的书信截留了。等加威因终于得到消息，率领僧兵团赶到时，看到的只有抱着多米尼可的遗体跪在地上的马多拉姆。多米尼可是为了挡住刺向马多拉姆的凶刃，才失去了自己的生命。马多拉姆将多米尼可的遗体托付给了加威因，自己从此消失了踪迹。加威因将多米尼可埋葬在这座岛上，从此以后每年都要来这里扫墓。

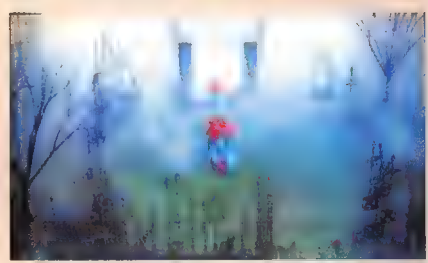
密拉尔梅长老的讲述结束了，亚宾和露迪丝深深地感到了这段往事中的悲伤。这时，长老的家人为加威因采来了扫墓用的白百合。这种花就生长在这座小岛上，曾是多米尼可生前最喜爱的花朵。加威因让亚宾他们和他一起到墓地去，并且告诉亚宾，炎之精灵扎尔的祭祠就在墓地的下方。

在倾盆大雨之中，众人穿过名为“惜别之道”的山路，来到了墓地。众人在墓地最北端多米尼可的墓前献上了花束，加威因为多米尼可祈祷，





希望她能指引马多拉姆走出修罗之道。谁知话音未落，马多拉姆突然出现。马多拉姆说，他是来向亚宾要“使巴尔杜斯之力复活究竟意味着什么”这个问题的答案的。亚宾回答说，他并不知道这意味着什么，但他并非崇拜巴尔杜斯或奥库图姆，收集神宝只是为了救出麦尔和艾美尔，这些神宝是连接着他与他最重要的人的羁绊。马多拉姆听完以后说，他在十五年前领悟到，人与人的羁绊和神的命运相比是何等脆弱。他让亚宾拔出刀来，要通过决斗来验证亚宾所说的羁绊究竟有多大力量，能否超越诸神所授予的命运。如果他胜出，他将拿走所有的神宝，如果亚宾胜出，他将为亚宾打开通向扎尔祭祠的大门。亚宾这才明白，原来马多拉姆就是炎之精灵扎尔的“护人”。亚宾感到自己背负的责任，迎着马多拉姆走上前去，拔出了自己的剑。



在激烈的交锋中，马多拉姆回忆起十五年前令他永生难忘的那一刻：多米尼可从敌人的刀下保护了作为护卫的他，之后在他怀中带着满足的微笑闭上了双眼。马多拉姆说，他从那时起就化作了修罗，发誓为了不让相同的悲剧再降临到任何一个人身上而战。因此，他要破坏所有的神宝，彻底斩断诸神的命运。亚宾听到这些话，大喝一声，连出几剑，将马多拉姆逼得连连后退。亚宾说，神宝并非只意味着神所赋予的力量，它们包含着旅途中遇到的所有同伴的心愿，这些心愿超越了遥不可及的神明，成为自己前进的力量和勇气。两人分别怀着各自的信念，在扎尔祭祠的入口前挥出了最后的一击。

邓锐捷	PSP是梦想，NDS是希望，GBA才是现实。
读者资料	14岁，男，610041，四川省成都市广福桥北街3号3-1-12

倒在地上的是亚宾。马多拉姆转过身来，拿走了亚宾身上的五件神宝。等众人随后赶来时，马多拉姆已经消失在扎尔的祭祠之中。



"他在暗中播撒光芒，他使人心铸炼成钢。威武的炎之精灵扎尔长眠于此……"马多拉姆打开了通向祭祠深处的大门，正准备进去见炎之精灵，邪神官波尔杰多突然出现在他的身后。波尔杰多使出了前所未见的邪术发动进攻，使已经在和亚宾的决斗中消耗了很多体力的马多拉姆显得有些难以应付。波尔杰多得意地说，他要告诉马多拉姆一件事，当年杀死多米尼可的人就是他。波尔杰多冷冷地嘲讽多米尼可，说她抛弃了神的职责去保护一个半调子的护卫，纯粹是愚蠢。怒不可遏的马多拉姆向着波尔杰多猛冲过去，却中了波尔杰多的计，被强力的法术打倒在地。波尔杰多正准备给马多拉姆最后一击，亚宾等人冲了进来。波尔杰多立刻消失了踪影。马多拉姆对自己的不成熟感到悔恨，他把五件神宝交还了亚宾，让他阻止波尔杰多同化祭祠里的炎之精灵。



众人在最深处的祭坛外追上了波尔杰多，加威因看出，波尔杰多身上缠绕的瘴气与卡特多拉尔周围的暗之结界性质相同。波尔杰多说，贝里亚斯即将通过法术使冥府中的奥库图姆复活，圣都周围的地震就是冥府之门打开的证据。由于冥府之门逐渐打开，邪神官们身上的暗之力量膨胀了数十倍，如今的波尔杰多已经拥有比八年前的贝里亚斯还强的魔力。露迪丝带着怜悯的语气问道，如果连人的本质都舍弃，那还能剩下什么，波尔杰多却狂笑着说，只要剩下力量就足够了，说完就带着强大的黑暗魔力向众人扑了过来。

BOSS战　邪神官波尔杰多（ボルゲイド）护卫核心（ガードコア）

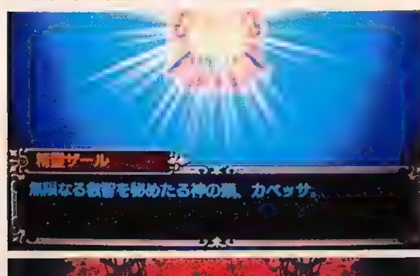


波尔杰多序盘会使用高级火属性范围魔法"焰灵（フレイムゴースト）"和地属性范围魔法"死震（デスクエイク）"发动进攻，中盘以后的主力技巧则是大威力的单体技"邪焰连击（邪焰连击）"。两部护卫核心的实力很强，通常攻击可以打掉一个人将近一半HP，而且异常结实，如果等级不足，很可能四个人同时使用必杀技也无法在一回合之内解决。这场战斗刚开始时会异常艰苦，HP满值的同伴有时在一回合中就被打成战斗不能。序盘一定不要吝惜MP，尽量让露迪丝和加威因每回合都使用最高级的回复魔法，并且事先准备好能使战斗不能状态完全回复的道具"王家之粉（ロイヤルパウダー）"，尽最大力量维持住战线，保证所有同伴都能够行动。波尔杰多的广范围攻击并不会长久维持，数回合之后就会转入以单体攻击为主的模式，可以趁这时恢复队伍的战斗力。同时，护卫核心较低的命中率也会给我方留下喘息之机。如果仍想贯彻稳扎稳打的思想，可以先集中火力消灭护卫核心，只要干掉一部，敌方的攻势就会大幅减缓，此时只要让腾出手来的回复角色转而发动进攻即可顺利取胜。另外，波尔杰多的HP下降到一定程度时会使用一次特殊的广域火属性魔法，威力非常大，开始攻击波尔杰多后就要随时注意这一招，以免因为整体HP过低而全军覆没。

战斗结束了。加威因对被打败的波尔杰多说，他的魔力不过是从奥库图姆那里借来的，并不是真正的力量。可波尔杰多根本听不进去，反而使出了更大的魔力发动攻击。加威因和米歇尔急忙用法术挡住了波尔杰多的魔法，众人对奥库图姆带来的无限之力深感震惊。波尔杰多正沉溺于自己的力量之中，马多拉姆再次出现，向着波尔杰多走去。波尔杰多连续放出魔法击中马多拉姆，



可马多拉姆并没有倒下，反而步步进逼。波尔杰多正感到有些不对劲，马多拉姆突然从怀中拿出了一块因吸收了波尔杰多的大量魔力而极度膨胀的“真红之炎”。波尔杰多觉得不妙，刚要逃掉，却被马多拉姆一把抓住。马多拉姆对波尔杰多说，作为“礼尚往来”，他也要告诉波尔杰多一件事：这块“真红之炎”原本镶在自己准备送给多米尼可的戒指上，如今用在这里，虽然有些浪费，但他相信多米尼可会原谅自己。之后，马多拉姆转过头来，说将以后的一切都托付给亚宾。亚宾等人发觉了马多拉姆的意图，赶紧出言制止，但已经来不及了，爆炸产生的光辉照亮了整座祭祠。



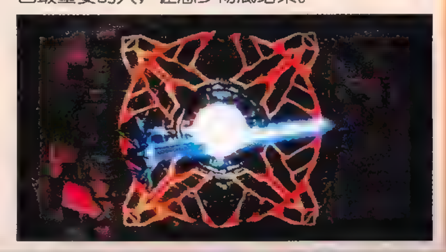


马多拉姆和波尔杰多消失在了爆炸的烟雾之中。众人都为马多拉姆的死感到悲伤，加威因更是因为屡次没能拯救自己的弟子而懊悔不已。米歇尔安慰加威因说，马多拉姆选择这种方法死去，应该是他本来的愿望。亚宾也表示，自己和马多拉姆的决斗还未结束，因此，他会将自己的信念贯彻到底，寻找这次旅途的真正意义。众人郑重地推开了被硝烟熏黑的祭坛大门，见到了炎之精灵扎尔。扎尔说，他已经通过“护人”的双目看到了外面发生的一切，愿意相信亚宾等人的灵魂。扎尔将最后的神宝“无音的神之左脚”伊斯皮埃（イスピエ）交给了亚宾，并授予了亚宾炎精灵的力量。之后，扎尔对亚宾说，如今神宝与剑身已经集齐，他可以将它们锻造成神剑，不过铸剑时需要人类的精神作为协助，并且铸剑的过程会给协助者造成非常大的负担，也就是说，铸剑的过程本身就是一种考验。众人听罢，一起上前，表示愿将所有的魔力奉献给精灵。



在精灵与凡人，神之碎片与人之造物的合作之下，巴尔杜斯之力终于苏醒，化作了神剑艾琉西恩。扎尔对亚宾说，他的旅程即将到达终点，嘱咐亚宾一路小心，随后就消失了。众人走出了祭祠，原本雾雨蒙蒙的天气已经放晴了。恰好托马斯的传书鸽飞到，报告普拉涅托斯号已经修好的消息。亚宾和露迪丝在多米尼可的墓前约定，等一切都完结后，再回到这里来，为马多拉姆和多米尼可扫墓。加威因看着眼前年轻人们成长了的身影，忽然领悟到：死者的意志并不会消逝，而将在活着的人身上得到反复的延续，不禁心中释然。众人怀着不同的感悟，走出了这片重新变得宁静的墓地，回到了卡纳皮亚村，托马斯早已在码头上等候。大家重新乘上普拉涅托斯号，向着圣都的方向返航了。

就这样，经过了漫长的历程，在众多旅伴的合力之下，寄托了光之力的神兵艾琉西恩终于降临世上。手里擎着白银的神剑，亚宾斩却了心中的迷惘。剩下的目标只有一个：回到卡特多拉尔，回到那个让一切命运开始运转的地方去，寻回自己最重要的人，让恶梦彻底结束。



第四部　朱红之泪



圣都巴尔库多早已严阵以待。为了对抗卡特多拉尔的全面攻势，王国军、僧兵团、冒险者公会的义勇兵全部集中在了这里。亚宾等众人聚集在大圣堂中商讨进军的对策。加威因决定，让主力部队全力进攻卡特多拉尔周围的众多据点，吸引敌人的视线，再由亚宾等人率领精锐，用神兵艾琉西恩斩开黑暗结界，奇袭卡特多拉尔，从内部直捣黄龙。计议已定，加威因用深沉的目光扫视着在场的每个人，目光先落到了亚宾身上，亚宾坚定地点了点头。加威因又面向露迪丝，问她有没有和自己昔日的老师贝里亚斯交战的觉悟，露迪丝说，贝里亚斯在她最迷惘的时候帮助了她，这是事实，但人的信念并不是由别人来决定的，她现在要试着相信自己选择的路。加威因微笑着转向了米歇尔，米歇尔平静地说，他已经说过这不仅仅是艾尔·费尔汀王国的事，同为共存在这世界上的一份子，他愿意为这场战斗尽力。

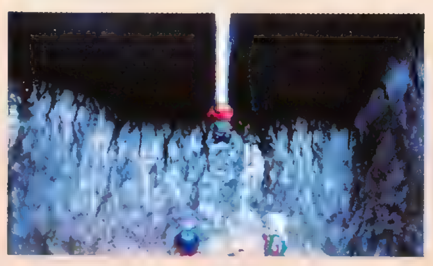


就这样，出阵的人选确定了。最高导师克罗瓦尔最后告诉大家，古代教典上关于神剑艾琉西恩的记述其实还有下文：“将此剑擎在手中的人，将放出神奇的光辉，为光与暗的永世之战打上最后的休止符，人类将真正迎来离巢自立的季节。”克罗瓦尔说，教典上的记述虽无明确解释，但手持神剑的人能左右世界的命运这一点是确定无疑的。亚宾听完后说，他自己不太明白这些教义，只觉得无论有没有神剑，目前应当做的事都是一样的。克罗瓦尔听完表示，他觉得这种想法是最正确的，然后祝众人能取回最重要的东西，开创美好的未来。

夏宾、露迪丝、加威因和米歇尔开始在圣都里进行最后的准备。在圣堂二层，众人见到了有过多面之缘的女医生“Dr.邦多尔(Dr.バンドル)”，她是自愿来这里作随军医生的。露迪丝问起医生为了什么事而一直旅行，医生说，她的父亲曾留下遗言，让她“使帕那凯亚（パナケア）之花在世上盛开”，可她游历全王国，并没有找到这种花。加威因听完，慈祥地笑了。“帕那凯亚”是教典中描绘出的一种生长于人心的花朵，相传当人感受到他人的关怀时，这种花就会盛开。阴盛的父亲希望她悬壶济世，播撒关怀，如今她已经作到了。医生听完，颇为感叹，决心要沿着医者的理想不断向前。露迪丝在一旁听了这段对话，不禁在心中暗暗思索，自己应走的道路究竟是什么。

在圣堂门口，夏侬从后面追上了众人。亚宾对夏侬表示，一定会将麦尔带回来，可夏侬却执意要和亚宾他们一起去，亚宾努力劝说也无济于事。露迪丝轻柔地安慰道，应当有人守候在这里，给归来的麦尔以温暖，而这个人只能是夏侬。亚宾趁热打铁道，如果麦尔回来，看到守候在这里的夏侬，一定会重新喜欢上她的。听了这番话，夏侬兴高采烈起来，当场跑回去作迎接的准备了。众人看着这个单纯而执着的女孩子的背影，产生了一丝莫名的感动，战前的紧张似乎也消失于无形。亚宾决定立刻出发，为救出麦尔而战。

众人从圣都南面出发，经过迪奥斯参道（ディオス参道），来到了挡住卡特多拉尔的黑暗屏障前。亚宾将自己的思念寄托在神剑艾琉西恩上，高高跃起，一剑斩碎了黑暗屏障。众人继续前行，亚宾终于回到了阔别八年的卡特多拉尔。



如今的卡特多拉尔到处残垣断壁，生息皆无。众人感伤之余，有些奇怪为何不见敌方来人阻拦。四个人正在破败的礼拜堂中搜索，忽然传来了一位老人的声音。前最高导师艾思佩留斯的灵出现在众人面前。艾思佩留斯说，他的灵魂在这里等了八年，只为了嘱咐亚宾最后的话，并告诉他关于贝里亚斯的事。贝里亚斯原是艾思佩留斯的弟

张骞	掌机是我生命中的伙伴。
读者资料	16岁，男，201100，上海市闵行区莘庄镇疏影路1111弄17号101室

子，曾被认为是最适合继承最高导师之位的优秀神官。一切始于十五年前，贝里亚斯去参谒“真实之岛”，似乎听到了什么启示，回来之后就背叛了教会，成为“奥库图姆的使徒”。他的目的是使长眠于冥府的奥库图姆神复活，而为了这个目的，他需要得到作为精灵神代行者的“杜尔加的少女”作为打开冥府之门的钥匙。因此，他才会制造了“卡纳皮亚的惨剧”，又抓走了艾美尔。艾思佩留斯告诉众人，如今冥府之门即将打开，贝里亚斯一定身在“封印之地”。那是卡特多拉尔地下一个非常广大的空间，相传是世界上距离冥府最近的地方，贝里亚斯要在那里准备奥库图姆的复活仪式。艾思佩留斯说完一切，请求亚宾原谅他训徒无方，并且没能守住卡特多拉尔，为亚宾带来了长达八年的痛苦。亚宾听完，缓缓走上前去，郑重地对艾思佩留斯表示了感谢。亚宾说，八年前如果没有他的舍身保护，就没有如今站在这里的自己。老神官的灵面带安详，静静地消失在了众人的面前。众人想起这位直到死去都一身高洁的最高导师，心中充满了虔敬之情。如今，贝里亚斯和艾美尔的所在之地已经知晓，众人从礼拜堂中的阶梯一路向地下冲去。

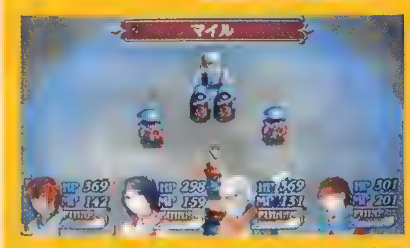
在通往“封印之地”的大门前，贝里亚斯出现了。他用阴沉的声音对亚宾等人的到来表示“欢迎”，并说奥库图姆神即将复活，破坏与再生的盛宴就要开始。亚宾无暇听他那些理论，开门见山地要求贝里亚斯交还麦尔和艾美尔。贝里亚斯平静地笑道，身为神剑的主人，拥有能左右世界的力量，却还在关注这些微不足道的事，实在是过于渺小。贝里亚斯转向露迪丝，说可以给她最后一次机会，让她成为新世界的创造者。露迪丝带着复杂的表情说道，她仍然尊敬着曾经拯救过自己的贝里亚斯，但她在和亚宾共同走过的旅程中，已经找到了自己应该走的道路。露迪丝换上了一副坚定的神情，表示比起需要通过破坏



与再生才能获得的“完美国度”，她更喜欢现在这个拥有自己最重要的人的，温暖的世界。听完露迪丝的话，贝里亚斯淡淡地说道，如今露迪丝已经背叛师门，他们从此成为敌人。加威因质问贝里亚斯，像他这样的人为何做出这种企图颠覆世界的蠢事，贝里亚斯却不回答，只说如果他们能到达“封印之地”，他就会讲出一切原由。话音刚落，神情空洞的麦尔出现在了众人的面前，亚宾立刻出声呼唤，麦尔却突然发动了攻击。贝里亚斯说，麦尔已经被施以《生命之书》上的禁咒，既看不到亚宾等人的相貌，也听不到他们的声音，想恢复正常意识，只有夺去麦尔的生命。贝里亚斯静静地对亚宾说，现在亚宾就要面对现实所带来的巨大痛苦，如果能耐得住这种痛苦，就可以到“封印之地”去，说完就消失了。亚宾想追贝里亚斯，带着血色瞳孔的麦尔却毫无表情地挡住了去路。

BOSS战

麦尔（マイル）
邪神官（邪神官）
魔剑士（魔剑士）



麦尔的辅助力之强大即使成为对手也表现得十分明显。这场战斗主要的可怕之处是敌方的连携攻击，魔剑士拥有多种属性技，会令我方的战斗力下降；邪神官虽然攻防数值较低，但会使用和波尔杰多同级的“焰灵（フレイムゴースト）”和“死震（デスクエイク）”，形成相当大的压制力。若我方的攻击不能在一回合中击倒邪神官和魔剑士，麦尔就会对他们使用能使单体HP完全恢复的白魔法，令我方的攻击失去效果。推荐战斗一开始就集中全部必杀技干掉两名邪神官，然后让露迪丝和加威因伺机回复状态和HP，依靠亚宾的物理攻击和米歇尔的“灭绝环（オキサイドリング）”等强力单体黑魔法集中进攻，争取在短时间内击倒剩下的魔剑士。剩下麦尔一人后，他会利用“蛟龙（リ・カルナシオン）”等高位魔法和附加毒状态的特殊技“邪怨刀（邪怨刀）”进行攻击，但由于整体攻击力较低，已经不会造成太大的威胁，边回复边战斗便可以安全取胜。

亚宾关切地向被打败的麦尔走去，麦尔却毫无恢复的迹象，继续使出《生命之书》中的强力魔法对亚宾发动进攻。看到麦尔全身发出的魔力，大家想起了与波尔杰多作战时的情形。如今的麦尔通过禁咒，已经从奥库图姆那里获得了无限的力量，而这种邪恶的力量会使人一直战斗到死去为止。亚宾见状，将手中的神剑托付给身旁的露迪丝，然后转过身来，赤手空拳向着麦尔冲去，一边躲闪攻击，一边不断呼唤麦尔的名字。

“麦尔……忘记了吗？我们是曾经形影不离的伙伴啊！”



麦尔没有回答，冷冷地向着亚宾投出了回旋标，亚宾闪身躲过，表情暗淡地低下头来。

“麦尔，我……真的很高兴……我原以为你已经死去……当我在乌尔特村见到你的时候，我的眼泪都流下来了……”

还没等亚宾说完，麦尔再次发难，用魔法将亚宾震出老远。亚宾艰难地爬了起来，他仍然并没有放弃希望。

“所以……我能忍受！直到你醒过来为止，我会一直在这里陪你！”

麦尔毫无怜悯地放出魔法弹，亚宾被连续数次打倒在地。露迪丝不忍目睹地转过头去。加威因见麦尔已经完全被黑暗浸染，劝亚宾使用神剑，可亚宾大声打断了加威因的话，从地上站起来，依然摇摇晃晃地向着麦尔走过去。

“麦尔，请你醒过来吧！麦尔——！”

听到这声呼唤，麦尔似乎停了一下。正当亚宾似乎看到一线希望时，麦尔猛地闪到了亚宾的身边，用更加凶狠的一击打中了亚宾。亚宾被打得飞了出去，撞在了墙上。就在大家对这瞬间的变故猛然震惊时，从倒下的亚宾怀中掉出了麦尔的守护之铃。听到守护之铃清脆的铃声，麦尔突然痛苦地抱住了头。

“亚……宾……”

听到麦尔口中传出的断续呼唤，亚宾明白，是铃声震动了麦尔的心灵。于是，亚宾用尽全力站了起来，摇响了那颗麦尔曾经无比重视的守护之铃。

“麦尔……你还记得这个吗？我们出发去旅行的时候，你从你父亲那里得到的铃。自从踏上旅途后，我们遇到了许多事情，虽然我那时只想着救艾美尔而没有在意，但现在……我觉得这次旅途真的太好了……不是吗？我们有着许多不能忘怀的回忆……”

伴随着清脆的铃声，亚宾回忆起了和麦尔一起在旅途中遇到的往事。同时，麦尔的神情也在渐渐改变。

“麦尔给我留下了许多不可替代的记忆，这些记忆是谁也不可能夺走的！即使是贝里亚斯，即使是奥库图姆，也不能抹杀我们曾经存在的证明！麦尔！想起来吧！”

奇迹发生了。麦尔身上包围的邪气渐渐退去，面容也恢复了原有的平静。

“亚宾……”

麦尔静静地睁开眼，双瞳不再是令人恐惧的血色，而是水一般的蔚蓝。

“真的……好久不见了……”

终于重逢的两位好友紧紧拥抱在了一起。旁边的众人不禁为亚宾能唤起奇迹而由衷感叹。麦尔说，被贝里亚思所操纵期间的记忆仍留在他的脑中，由于贝里亚斯要准备仪式，一直无法离开

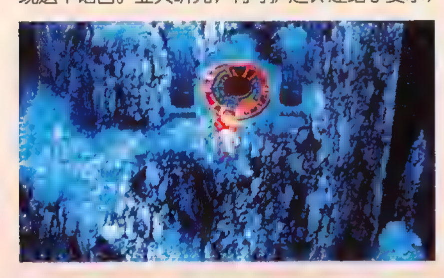




卡特多拉尔，就利用他的身体四处进行活动。他用自己的双手犯下了许多罪恶，真切地感觉到了受人操纵的苦处。加威因让麦尔不必自责，犯下罪孽的是贝里亚斯，如今亚宾和麦尔的羁绊打破了禁咒，已经是了不起的胜利。众人劝麦尔回圣都去调理，麦尔却严肃地说，已经没有时间了，他在被操纵期间已经得知，再过不久就将发生可

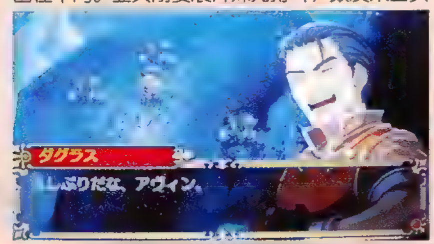


怕的事。麦尔将众人领到了门后的房间，那里就是通向“封印之间”最上层的升降装置。贝里亚斯就在“封印之地”最下层进行着打开冥府之门，使奥库图姆复活的仪式，而打开冥府之门所使用的正是“杜尔加的少女”艾美尔的力量。如果仪式成功，不仅艾美尔会有危险，连整个世界都会陷入危机。唯今之计，只有冲到“封印之地”最下层,阻止仪式的进行。麦尔表示,他对“封印之地”的地形多少有一点了解,可以在前面带路。亚宾还有些担心麦尔的身体，麦尔却微笑着说，旅行开始之时他就曾经发过誓，要陪伴亚宾直到旅途的终点，如今虽然绕了些弯路，但他依然要兑现这个诺言。亚宾听完，将守护之铃还给了麦尔，



同意两人一起完成旅程中最后的使命。这时，敌人的追兵已经杀到了。米歇尔独自留下，挡住了后面的敌人，亚宾、麦尔、露迪丝和加威因四人迅速乘上升降装置，来到了光暗二神曾经相互争斗的战场——“封印之地”。

四周都是阴森深沉的峭壁，黑暗的山谷似乎直通冥府。众人边与魔兽战斗边艰难地向下摸索，奥库图姆使徒布下的伏兵一齐出现，把亚宾等人围在中间。亚宾刚要展开殊死搏斗，数发来自头顶的魔法突然将四周的敌人打散。原来是缪斯和马蒂，两人听说了奇袭的计划，立即从王都赶了过来，准备为共同对抗贝里亚斯和奥库图姆而战，紧接着，手提雷光剑的达古拉斯也出现在众人面前。又过了不久，拉耶尔、艾莉诺娅、康洛得男爵、露琪亚斯、阿尔齐穆纷纷赶来助阵，在众人的全力奋战下，亚宾等人翻越重重障碍到达崖底，进入了通向“封印之地”最底层的扭曲空间。

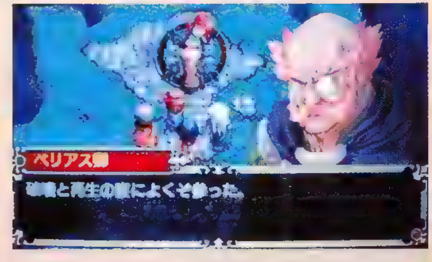


任务提示：扭曲空间

玩家需要在版面上的多个传送点之间来回跳跃，寻找通向最终祭坛的道路。这里的敌人非常强大，不要吝惜MP和道具，全力迎战吧。寻找前进的路时要注意，有一些看似隔断的地方是可以直接走过去的。重点在下图所示的位置，越过隔断向右上方走就可以找到真正的出口。在走出出口前记得调整一下角色们的装备，并且给主力角色装上防止特殊状态的饰物，以迎接最终决战。



穿越了如同恶梦中梦境一般的扭曲空间，亚宾、麦尔、露迪丝和加威因终于来到了“封印之地”最底层的黑暗祭坛。贝里亚斯站在祭坛旁，失去意识的艾美尔躺在祭坛上。一个如同茧一样的巨型物体飘浮在远处的空间之中。贝里亚斯转过身来对众人说，黑暗之神奥库图姆即将苏醒，它将粉碎世上的一切，建造崭新的地上乐园。亚宾冲上前去，想救出艾美尔，贝里亚斯却快了一步,用魔法空间罩住了艾美尔，阻止亚宾接近。贝



里亚斯对麦尔挣脱禁咒的意志表示钦佩，并以“大义”之名，邀他加入奥库图姆的使徒。麦尔静

静地说，在被操纵的时候，他已经知道贝里亚斯并非单纯的恶徒，但经过亚宾的舍身相救后，他觉得人类并不都像贝里亚斯想象的那样软弱，因此，他不会跟随贝里亚斯。众人听出麦尔的话里有隐情。加威因问贝里亚斯究竟在真实之岛上见到了什么，贝里亚斯用深沉的声音道出了实情。

千年前，古代民族“青之民”创造了高度的魔法文明支配了世界。但是，人类是不完全的生物，其精神不足以驾驭神奇的魔法，结果因为一场事故，整个大地被分成了三块，而惨祸的证据，正是那道使人类世界分隔两边的卡卡布大峡谷。十五年前，贝里亚斯在真实之岛上看到了令他永生难忘的启示。启示显示出，在将来不到五十年的时间中，人类将重犯千年以前的大错，再次上演的悲剧有可能将整个世界归于虚无。贝里亚斯说，自己从此对不完全的人类失去了信任，只希望通过破坏神奥库图姆的引导来拯救这个世界。



亚宾突然喝断了贝里亚斯的话。亚宾大声说，将眼前人们的幸福夺走，毫无“拯救”可言。人类不依靠神，也可以凭借自己的力量度过危机。贝里亚斯突然笑了起来，说亚宾依靠光之神的力量才能来到这里，所做的事其实与他并无差异，亚宾一时语塞。露迪丝突然在一旁开口，让亚宾不要受了言语的迷惑。露迪丝对亚宾说，众人能来到这里，靠的并不只是神剑之力，而最清楚这一点的应该是亚宾自己。亚宾听完这句话，蓦然想起了自己对麦尔和艾美尔的思念，想起了众多旅伴的嘱托。麦尔在一边接着说，亚宾之所以能来到这里，靠的是为了自己与他人而奋尽全力的意志，这种意志在众多人心中形成了共鸣。麦尔向着贝里亚斯大声说道，他相信亚宾，相信人类的坚强。贝里亚斯听完，不再反驳，而是转身用魔法映出了祭坛外的景象：参战的同伴纷纷被已经获得无限之力的使徒们打倒在地，就连武艺超群的达古拉斯与露琪亚斯也被团团围住。眼看着使徒手中的凶刃向露琪亚斯砍去，亚宾等人感到了一丝绝望。这时，米歇尔突然加入战团之中，化解了达古拉斯等人的危机。看到眼前人们的执着，贝里亚斯不愿再辩论下去，他决定用力量来说明一切。在剧烈的黑暗波动中，贝里亚斯变化成了一只巨大的魔兽。为了贯彻自己的信念，亚宾举起神剑，向着贝里亚斯冲去。

BOSS战 贝里亚斯（ベリアス）神殿护卫（アークガード）



魔兽化的贝里亚斯会不时采用“魔法高速咏唱（魔法高速咏唱）”抢先发动奇袭，进入这场战斗前最好通过装备强化一下负责回复角色的速度，以防受到伤害的同伴在进行回复之前中贝里亚斯的“连招”。除使用魔法外，贝里亚斯还有一招单体物理攻击“恐惧烙印（フィアー・ガーブ）”，中了这招的人会被弹出老远，因此战斗中要时刻注意射程，避免计算失误。此外，贝里亚斯是不受任何魔法伤害的，攻击时应当选用魔法以外的招数，以免白白浪费回合。两旁的“神殿护卫”是“护卫核心”的强化版，攻防都很优秀，但命中率仍然偏低，在序盘围歼掉就可以了。贝里亚斯受到一定伤害后会使出特殊的大范围技“究极魔法·地狱（究极魔法 インフィニティ）”和单体技“黑暗新星（ダークノヴァ）”进行强攻，还会使用魔法进行自我回复，但只要我方攻击和回复分工明确，取得胜利并不困难。

战败的贝里亚斯不相信寄宿了无限之力的自己会输在普通人的手中，认为这只是巴尔杜斯的力量在从中作梗。贝里亚斯爬向祭坛，使出了《生命之书》中最后的咒语，艾美尔被空间中飘浮的巨茧吸进了体内。伴随着令人战栗的光芒，巨茧破裂了，黑暗之神奥库图姆出现在众人的面前。被唤醒的奥库图姆表明了它的“神之意志”：按照光与暗的“秩序”破坏世上的一切，完成暗之神的使命。但是，如今的亚宾对于光暗之争已经毫不在意，他的心中只有救出艾美尔这个坚定的愿望。面对着黑暗的化身，神剑艾琉西恩放出了夺目的光芒，关乎世界命运的最终之战开始了。

孙志勇	一个掌机要体现出随身携带这一特征，否则让别人偷了可别怪我没提醒，我的才玩了7天就被偷了。
读者资料	18岁，男，262500，山东省青州市朝阳村南环路北一街35号

BOSS战

掌管生命之魂（生命を司る魂）
掌管魔力之左（魔力を司る左）
掌管武力之右（武力を司る右）
暗之侍从（ダーク・ロア）

与奥库图姆的决战分为三个阶段，一个阶段中的敌方单位被打倒后，下一个阶段的敌方单位才会解除封印，角色们是无法对未解除封印的敌方单位造成伤害的。



在第一阶段中，玩家首先要面对两部“暗之侍从”，它们除普通攻击以外，还会使用无属性单体魔法“灭绝环（オキサイドリング）”进行攻击。同时，未被解除封印的“掌管生命之魂”会使用状态攻击干扰我方的行动。状态攻击分为四种：“剧毒（ポイズン）”，单体毒状态攻击；“混乱（コンフュージョン）”，单体混乱状态攻击；“禁句（サイレス）”，单体魔法封印状态攻击；“暗之吐息（暗の吐息）”，全体麻痹状态攻击。如果在战前注意了状态防护，这阶段的战斗十分轻松，可以充分利用这段时间调整队形及进行回复，以备突入下一阶段的战斗。



两部“暗之侍从”都被打倒后，奥库图姆神的双腕解除了封印，战斗进入第二阶段。双腕之中，“掌管魔力之左”不受魔法伤害，“掌管武力之右”不受物理伤害，战斗时需要注意选择攻击方式。这一阶段中的奥库图姆主要使用四种攻击招式：

“以巨型左腕给罪孽深重者带来永远的安息（巨イナル「左」ハ罪深キ者ニ永远ノ安ラギヲ与エル）”，“掌管魔力之左”的招式，对一定范围中的人造成魔法伤害。

“以巨型右腕对自甘堕落者挥下裁决之铁槌（巨イナル「右」ハ堕落セシ者ニ裁キノ铁槌ヲトス）”，“掌管武力之右”的招式，对单体造成物理伤害。

“一炼狱一 对世间一切生灵进行绝对的破坏（一炼狱一 生キトシ生ケルモノニ对スル绝对的ナル破坏）”双腕同时存在时才会使用的全体必杀技。

“一神罚一 以创造神‘黄昏之神’的名义开始破坏与再生之宴（一神罚一 创造神ガ一柱「昏キ神」ニヨル破坏ト再生ノ宴）”，双腕同时存在时才会使用的大威力单体必杀技。



敌方每回合会使用这四种攻击招式中的两种，威力很大，特别是后面两种合击技，连续使用时会对我方造成十分沉重的打击。进入这一阶段后，我方应立刻全部移动到场地的右半边，离开“掌管武力之右”的射程，之后让露迪丝和麦尔全力进行回复，亚宾和加威因负责进攻，看准敌方的空隙集中必杀技和物理攻击，在最短时间内击倒“掌管魔力之左”，这样那两种合击技就不会再出现了。之后只要我方角色保持原位，就不会受到任何伤害，此时一边注意“掌管生命之魂”的状态干扰，一边慢慢用魔法收拾“掌管武力之右”就可以了。



双腕都被打倒后，一直躲在后面“放冷枪”的核心部分“掌管生命之魂”终于解开了封印，战斗进入最终阶段。“掌管生命之魂”每回合

可以行动两次。在最初的回合，它会使用召唤术“暗之侍从无限苏生（ダーク·ロア无限苏生）”召唤出两部“暗之侍从”，之后每次行动时，若“暗之侍从”被打倒则会予以补充，否则就会从下面三招大威力必杀技中选择一种进行攻击。

“以雄壮的咆哮将天空穿出虚无的孔洞（ソノ巨イナル「咆哮」ハ天空ニ虚无ナル孔ヲ穿ツ）”

“—虚无— 零即无限，始即终焉，万象同归的场所（—虚无— 零ニシテ无限、始マリニシテ终ワリ、全テガ归ル场所）”

“—福音— 用慈悲的气息，授予一切，夺走一切（—福音— 慈悲ナル息吹ハ、全テヲ与エ、全テヲ夺イ给フ）”

与家用电脑版的原作不同，本作中“掌管生命之魂”召唤出来的“暗之侍从”HP不再是250，而是1000，原来那种瞬杀“暗之侍从”来降低敌方出招次数的攻略方法行不通了。“掌管生命之魂”每回合两次必杀技加上“暗之侍从”的夹攻，使本作这个最终阶段的战斗极其艰难，很可能全队体力满值的局面只经过一个回合就被打成一人行动不能，其余人全部重伤的惨状。想要通过最后的难关，首先需将己方成员的站位分散开，那三招必杀虽然都是范围技，但并非全体攻击，且攻击范围不断变化，将人员散开就不会招招全中，从而给自己留下回复的时间。在攻击方向上，围殴“暗之侍从”已经不太现实，比较可行的方法是放弃“暗之侍从”，在封印解除后的第一回合使出所有必杀技对“掌管生命之魂”强攻一轮，之后让亚宾一个人慢慢对“掌管生命之魂”进行攻击，剩下的人全部负责回复。实在顾不过来的时候，甚至可以舍掉一个负责回复的同伴，形成“二带一”战局，进行持久战。“掌管生命之魂”的HP仍然只有2400，只要冷静应付，稳扎稳打，就一定可以获得最后的胜利。

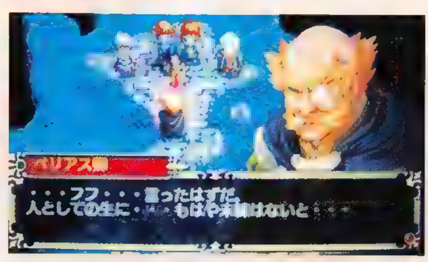
“这就是人的魂之光辉吗……看来，离巢自立的季节已经来到……巴尔杜斯啊，我先走了……”

奥库图姆神消失在无尽的黑暗之中，被光辉包围着的艾美尔渐渐降下，落在了亚宾的面前。在亚宾的呼唤下，艾美尔苏醒过来，安然无恙。众人从心中为亚宾感到高兴。忽然，众人身后传来了贝里亚斯的声音。贝里亚斯艰难地向众人走来，说亚宾已经亲手用神剑斩断了世界的未来。亚宾



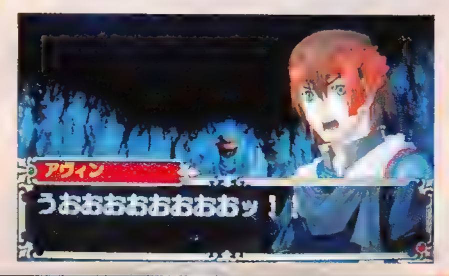
答道，奥库图姆是破坏的化身，为了实现所谓的“救赎”，将葬送无数无辜的生命，因此，他认为自己选择的道路是正确的。

贝里亚斯身体周围渐渐泛起了红色的光芒，他对亚宾说，奥库图姆神已经逝去，他将追随奥库图姆步向永暗。为了理想，人可以无悔，但理想是必须承受痛苦的东西，亚宾也不例外。这时亚宾忽然发现，站在一旁的麦尔身上发出了和贝里亚斯同样的红光。贝里亚斯说，麦尔其实早已失去了生命，依靠奥库图姆之力才得以复活，如今奥库图姆被打败，麦尔也必须回到冥府去。说



完，贝里亚斯化作一阵烟雾，消失在了众人的面前。闻听此言，亚宾呆呆地愣在那里望着麦尔，麦尔说，他知道自己的生命已经消失，但为了亚宾的理想，他并不后悔，如今，诺言已经兑现，他陪伴亚宾走到了旅程的终点，已经到了离开的时候。亚宾猛地冲向麦尔，想握住麦尔的手，可是他什么也没有握住，麦尔的身影已经消失了，只留下一句话在耳边回响：

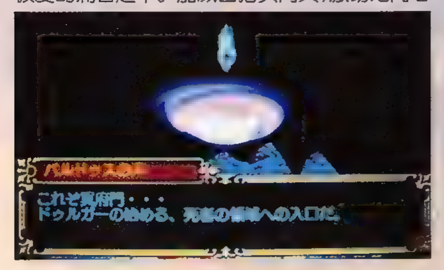
“谢谢你找回了我的心……和你在一起度过



康中错	集了3年的钱，上午买回来一个SP，因为贪玩，被老妈收掉了，555……我又回到了只能看《PG》而不能玩的时候了。
读者资料	16岁，男，200135，上海市浦东新区灵山路600弄42号202室，兴趣：GBA

的八年，是我永远的宝物……还有，我们在一起旅行的时光，真的很快乐……再见了，亚宾……”

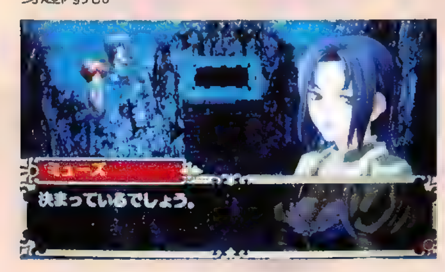
望着再度失去主人的守护之铃，亚宾陷入了极度的痛苦之中。加威因抬头向天，激动地向着



无尽的空间喊道，如今的亚宾已经伤痕累累，光之神却还要给予他如此残酷的试练，究竟意义何在。

“贤者啊，你的责备是正确的……”

突然，一个深沉的声音在空中响起。神剑艾琉西恩脱离亚宾之手飞向辽阔的空间，放射出了夺目的光芒。声音的主人是寄宿在神剑上的光之神巴尔杜斯。巴尔杜斯对亚宾说，他十分感谢亚宾让它看到了人类的魂之光芒。露迪丝和加威因一齐上前，请求光之神能使麦尔复活，给拯救了世界的亚宾带来希望之光。巴尔杜斯说，神之力无法用在维持世界秩序以外的方面，但作为谢礼，它将为亚宾创造一次机会。在“杜尔加的少女”艾美尔的协助下，巴尔杜斯打开了冥府之门。为了寻回麦尔，亚宾义无反顾地跃进了无边的黑暗，将自己与麦尔最重要的羁绊——守护之铃掷向了冥府的深渊。守护之铃化作一滴朱红的泪水，在黑暗中放出了指引方向的曙光。顺着这道光芒，亚宾终于找到了麦尔。同时，地面上所有于亚宾并肩战斗过的人的思念全部化作了光芒，在二人身边闪亮。



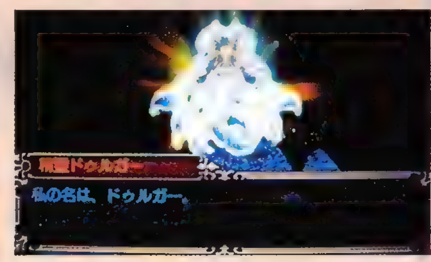
人们所拥有的热切思念就是生命的水滴，即使非常微弱，也能通过共鸣产生巨大的波纹，当这些朱红之泪照亮冥府之时，奇迹就会发生。冥府之门再次开启，亚宾和麦尔飞身而出，落在了众人的面前。之后，神剑艾琉西恩失去了力量，



坠落下来，插在地上。此时，一道光芒从艾美尔的体内射出，化作了精灵神杜尔加的形象。杜尔加对众人说，光之神与暗之神都已经逝去了。光之神与暗之神本为一体，不可分离，可人们为脱离孤独而创造了信仰，不同的信仰使光暗发生分化，最终走上了纷争之路。但如今，众神已经消失，人们需要从信仰的幻想中解放出来，走上自立的道路。虽然离开了神，但只要代表炽热感情的朱红之泪仍然存在，人类就不必为自己的前途感到彷徨。

杜尔加的声音渐渐消失，大地精灵重新陷入了长眠。众神之争虽然已经结束，可人们还有许多工作要做，千年前被分隔开的第三块大陆仍是个需要探索的谜，而真实之岛所预示的灾难也依然有可能成为现实。不过，亚宾觉得，只要麦尔、艾美尔、露迪丝、加威因，还有其他旅伴们都在，就不会有战胜不了的困难。亚宾拔起了地上的艾琉西恩，转过身来，脸上露出了灿烂的笑容：

“走吧，回到我们的艾尔·费尔汀去！”



众神的时代过去了，但离巢独立的人们仍在黎明前的黑暗之中徘徊。能照亮道路的只有一件东西，那就是在人们心中闪烁的朱红之泪。即使每一滴都极其微小，但只要思念与思念不断重合，就一定会引发开拓希望的奇迹。与命运抗争的人们的思念创造出的这段故事，将作为最后的神话，永远在卡卡布大陆上流传下去……

（全文完）

文、编/天意

符宏伟 《牧场》是童话，是小时候水晶折射的阳光。《机战》是神话，是一个男孩睡醒时的天马行空。

读者资料 浙江省湖州德清县德清一中高二17班，313200



ファミコンウォーズDS

FAMICOMWARS DS

高级战争DS 资料研究篇

文/朱海格　责编/雪人



NINTENDO	SLG	对应触笔
2005.06.23	4800日元	1-8人用

~27名指挥官个人能力全面解析~

《高级战争1》仅有11名指挥官，2代则增加到了19名，本作一口气增加到了27名！这些指挥官不可能一开始全部获得，而是随着游戏的进行和隐藏要素的开启而不断出现的。这次指挥官在原基础上做出了很大的调整，不仅新增了数名各有所长的指挥官，而且原有的指挥官的能力较之《高级战争1+2》中也有了很大的变化(这就意味着很多在GBA版适用的战术到了这里可能就行不通）。由于这个原因，到目前为止，一些数据资料仍然不够详细，笔者将在以后的研究中努力把这些详细数据补完。

注：为了方便玩家对照，指挥官资料表特附上日版和美版名称。此外，BREAK下面的星数代表能量槽，而信赖度的星数是和游戏数据相符合的，信赖度越高，发动双人合体技的威力也就越大。

RED STAR势力

RED STAR一直是系列游戏中的主角，基本上故事都是随着它们而展开的，在美版的高级战争中，它叫做ORANGE STAR，红色基调象征着繁荣和富强。从风格来看，上到成熟性感的凯瑟琳，下到初出茅庐的小毛头良，再加上孔武有力的大汉麦克斯，以及不让须眉的多米诺，都有很强的美国人特点。从士兵的钢盔到飞机的造型，包含着二战盟军的影子。在游戏中，RED STAR一直都有数量最多的指挥官，也是和黑洞军对抗的主要力量。





约翰

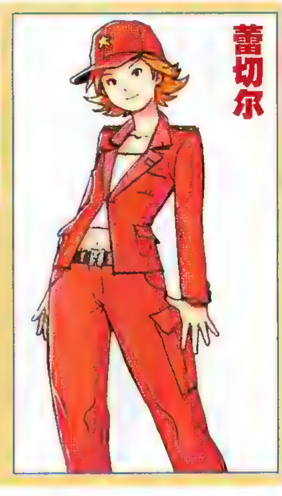
基本资料	日版名		美版名		隶属势力		初登场作品	
	ジョン		JAKE		RED STAR		高级大战争DS	
基本能力	处在平原的陆军部队攻击力上升							
BREAK★★★	フィールドブレイク	处在平原的陆军部队攻击力进一步上升，车辆系的间接攻击射程+1						
SPECIAL BREAK ★★★☆☆☆	ハイパーコンバット	处在平原的陆军部队攻击力进一步大幅度上升，车辆系的移动力+2、间接攻击射程+1						
信赖度	汉娜	★		普切尔	★★			

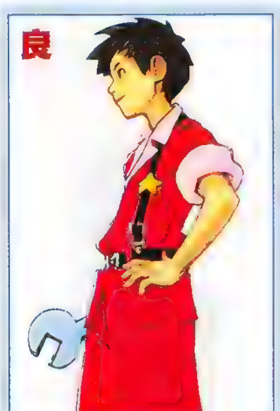
约翰作为本作的主角取代了一直以来大家耳熟能详的良（美版名是ANDY），在能力方面可圈可点，比起各方面平庸的良来说是要强了一些。不过，对平原地形的过分依赖使得他战术比较单一，一旦离开了平原地形的支持，他就会面临很大的困境。虽然他的SPECIAL BREAK效果不俗，可是如果在缺少平原地形的地图上，他的部队又有多少能够受益呢？个人认为他的实力是比较一般。

吴坷	《任天狗》一出，谁与争锋，三只“小天狗”必将助任天堂吃掉掌机市场这个“大月亮”。
读者资料	男，17岁，湖北咸宁烟草专卖局，437100

基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品		
	レイチェル	RACHEL	RED STAR	高级大战争DS		
基本能力	在据点的部队每回合能多回复1点HP					
BREAK★★★	ミラクルチャンス	所有部队有可能造成额外较高的幸运伤害				
SPECIAL BREAK ★★★☆☆☆	レッドスターボム	连续发射3枚导弹打击敌人，不可手动控制目标				
信赖度	凯瑟琳	★★★	约翰	★★		

蕾切尔是前作美丽女教官凯瑟琳的妹妹，两人幸运伤害的必杀技都是一样的，连名称都没变化。每回合3点的HP回复在生产部队受到限制的剧情模式下比较有用，即使在对战中，她这个能力也会使一些站在据点上的部队生存更久。某种程度上她和ANDY有些类似，要将受伤的部队随时调离战场并进行回复，由于回复速度快，很快就能重新投入战斗了。SPECIAL BREAK的效果相当可怕，如同前作地狱波斯的陨石一样，能轻易摧毁对方集结的主力，3发导弹下去什么部队都只剩下1点HP，随便补上一击就能够轻松消灭了！





基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品		
	リョウ	ANDY	RED STAR	高级战争		
基本能力	没有任何特点					
BREAK★★★	ハイパーリペア	所有部队HP回复2点				
SPECIAL BREAK ★★★☆☆☆	ハイアップグレード	所有部队HP回复5点，同时攻击力上升，移动力+1				
信赖度	麦克斯	★	伊格尔	★★	霍克	★

这个没有特点的小子占据了前两作的主角地位，相信如果不是因为他有一个出色的SPECIAL BREAK，恐怕是没人会去使用他的。他的基本战术就是注意保存部队，和蕾切尔一样，随时将受伤的部队撤离，然后再利用BREAK的回复效果补充战斗力。除非是万不得已，平时不要去使用合流指令，因为这会浪费必杀技的回复效果。若能将平时积攒下来的高级兵种一次性来个大回复，那么获得的战斗力还是相当可观的。

基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品		
	マックス	MAX	RED STAR	高级战争		
基本能力	除士兵系以外,所有直接攻击系部队攻击力高,但间接攻击系部队射程-1					
BREAK★★★	マクシスムブロウ	除士兵系以外,所有直接攻击系部队攻击力上升				
SPECIAL BREAK ★★★☆☆☆	ストレートブラスト	除士兵系以外，所有直接攻击系部队攻击力大幅度上升				
信赖度	良	★	比利	★★		

强壮的麦克斯的特长就是直接攻击了，1代时候他直接攻击高达150%，甚至超过了BOSS，强悍的无以复加。但之后他就没有那么幸运了，每作都在削弱。虽然本作中他的远程部队恢复到正常的攻击力，但是必杀技失去了移动力加成，使他就像是缺了牙齿的猛虎，空有一身好武艺却无法充分施展。不过在攻击力方面他还是值得称道的，SPECIAL BREAK下他的部队攻击力目测大约有190%，还是会让对手吃不消的。



刘勇	看了PSP的游戏后，再来看SP的，真是伤心啊！
读者资料	男，20岁，山东胶南92840部队18分队，266405

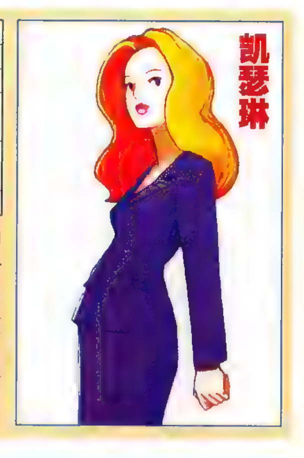


基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品
	ドミノ	SAMI	RED STAR	高级战争
基本能力	士兵系部队攻击力高，占领速度为1.5倍；士兵系以外的直接攻击系部队攻击力低。			
BREAK★★★	ウイニングマーチ	士兵系移动力+1，攻击力上升		
SPECIAL BREAK ★★★☆☆☆☆☆☆	ビクトリアスパレード	士兵系移动力+2，攻击力大幅度上升，无论HP所剩多少，1回合就能够占领据点		
信赖度	明日香 ★	伊格尔 ★★★		

巾帼英雄多米诺是笔者2代中最喜欢使用的角色，因为她的BGM听起来非常有味道。只可惜的是实力本来就不出众的她在本作进一步被削弱，运输单位的移动力优势没有了，不过快速的占领能力仍是她制胜的法宝。本作中除了要抢夺据点以外，指令塔也是重要的目标之一。装备了占领能力加成的FORCE的多米诺，还是有相当高的占领成功率的。最后不得不提的就是优秀的SPECIAL BREAK，虽然要直接占领对方本部获胜可能有点痴人说梦，但我相信一回合下来抢下不少工厂和据点还是绰绰有余的。由于能抢下的据点多，所以在双人战中还是非常不错的后勤人员。

基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品
	キャサリン	NELL	RED STAR	高级战争
基本能力	所有部队都有可能打出额外的幸运伤害。			
BREAK★★★	ミラクルチャンス	所有部队有可能造成额外较高的幸运伤害		
SPECIAL BREAK ★★★☆☆☆	レッドスタードリーム	所有部队有可能造成额外极高的幸运伤害		
信赖度	蕾切尔 ★★★			

凯瑟琳姐姐的最大特点就是运气好，而她自己也说"运气是实力的一部分"。注意她的幸运伤害是无视双方攻防的，也就是说一个步兵和一个巨型坦克能造成等量的幸运伤害。为了最大限度利用这一点，她不妨多多使用步兵来去硬啃对方的高级兵种，往往能收到不错的效果。虽然不知道本作的必杀技效果是否有调整，但是利用步兵的汪洋大海，去借助幸运伤害蚂蚁啃大象，是固定不变的方针。出现方法：剧情模式通关一次后就可以在商店里购买并使用。





基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品
	ハチ	HACHI	RED STAR	高级战争
基本能力	所有部队造价都比较低			
BREAK★★★	ショーバリスイリット	近一步降低所有部队的造价		
SPECIAL BREAK ★★★☆☆	ワッショイフエスタ	近一步降低所有部队的造价，并使己方的城市也可以生产陆军部队。		
信赖度	山本 ★★			

JS老头哈奇是让人又爱又恨的角色，因为在他面前玩家的口袋总是瘪瘪的，抬不起头来，幸好我们有购物大法。言归正传，哈奇在掌控资金方面和伊万有异曲同工之妙，利用必杀技的大减价效果疯狂购物，之后合并部队时还可以按照原价返还，真是操盘高手。虽然哈奇实力本来就很强，但如果作为后勤人员主要负责生产，那么就能发挥更大的作用了。

出现方法：剧情模式通关一次后就可以在商店里购买并使用。

高瑞航	没有人会觉得用来播电影和听音乐的机器会成为一部伟大的掌机，还是NDS好。
读者资料	男，21岁，云南昆明西南林学院185信箱，650224

BLUE MOON势力

BLUE MOON的蓝色基调给人一种冰冷和严肃的感觉，一些常看前苏联战争电影的朋友，会觉得BLUE MOON的部队造型非常熟悉。维普就是典型的北欧维京人，大胡子和大肚子是他们的一大特色；比利的名字听起来不像俄国佬，不过看造型就很像前苏联时代的军官，伊万和莎夏就是典型的俄国人名字，姐弟俩一看就是很明显的东欧白种人。BLUE MOON里面，维普是能够独当一面的大将，而其他三人各有特色，显然是作为维普的左膀右臂而出现的。

基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品		
	ホイップ	OLAF	BLUE MOON	高级战争		
基本能力	在下雪天时攻击力上升，消耗的燃料也是正常水准。					
BREAK★★★	スノウホワイト	制造下雪的天气，维持2回合				
SPECIAL BREAK ★★★☆☆☆☆	ブリザードブロウ	敌方全体部队损失2点HP，并制造维持2回合的下雪天气				
信赖度	比利	★				

大胡子在本作能力发生了很大变化，首先下雪天气下能够提升攻击力，使得实用性大大上升；再由于下雪天气效果的调整，他的BREAK特技下雪也由原先的持续1回合变成了现在的2回合。试想一下2回合内部队作战力上升对战局会有多大影响吧！喜欢用大胡子的玩家这下可以有福了，从各方面来说，他在本作都是数一数二的。





基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品		
	ビリー	GRIT	BLUE MOON	高级战争		
基本能力	间接攻击系部队攻击力高，射程+1；但是除士兵以外的直接攻击系部队攻击力很差。					
BREAK★★★	テクニカルスナイプ	间接攻击系部队射程在原基础上+1,攻击力上升				
SPECIAL BREAK ★★★☆☆☆	ワールドワイドスナイプ	间接攻击系部队射程在原基础上+2,攻击力上升				
信赖度	麦克斯	★★	维普	★		

狙击手比利在本作没有做出任何调整，远程部队能力依然是首屈一指的，如果再配合平原和森林移动消耗减少的FORCE，那么他的推进压制能力会更加强大。虽然比利的直接系部队先天不足，但在双人战中这是可以通过切换指挥官来进行弥补的。总之，每作都扮演着重要角色的比利，在本作依然能够大放光彩。

基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品		
	イワン	COLIN	BLUE MOON	高级战争2		
基本能力	所有部队造价是正常的80%，但攻击力低					
BREAK★★	ゴールドラッシュ	使现有的资金变成1.5倍				
SPECIAL BREAK ★★☆☆☆☆	パワーオブマネー	提升所有部队攻击力，提升的幅度与现有资金的数量有关。				
信赖度	莎夏	★★★				

富家子弟伊万在本作也没有任何变化，金元战术与以往一样势不可挡。初期多用BREAK来积累资金，后期用SPECIAL BREAK来发动逆转一击，是非常有效的基本战术。当然了，在双人战系统中，他更加占便宜，可以利用自己廉价和资金增值的能力多多生产部队，然后再切换到其他指挥官如菊池等来进行作战。试想开发成本只有80%而部队能力却有120%的菊池，会有多么可怕呢？



过巅	IDS+《任天狗》和GF选哪个好呢？
读者资料	男，24岁，江苏无锡塘南新村58#403，214026



基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品
	サーシャ	SASHA	BLUE MOON	高级大战争DS
基本能力	每个据点的收入多100G			
BREAK★★	ブレイククラシュ	削减对方的能量槽，削减的程度与现有资金的数量有关		
SPECIAL BREAK ★★☆☆☆☆	プラチナアタック	攻击对手时会获得资金，获得的数量和给予对方造成的伤害有关。		
信赖度	伊万	★★★		

在本作首次登场的莎夏受到很多人的关注，虽然她并不算是东方人，但却有着东方女性的一些特点。就能力而谈，她和弟弟伊万一样也是擅长于掌控金钱，虽然比较起来她的部队性价比会高一些，但由于缺少积累资金的手段，所以并不能充分地施展金元战术。不过在双人战中有了弟弟伊万的辅助，那就完全不一样了。BREAK特技能削减对方能量槽而且消耗少，非常好用；而SPECIAL BREAK可以"吸收"资金，但我觉得尤其是在有了伊万的辅助后，很多场合都不怎么用得上吧！出现方法：剧情模式完成22话ブラッククリスタル后就可以在商店里购买并使用。

GREEN EARTH势力

GREEN EARTH的[illegible]



基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品
	イーグル	EAGLE	GREEN EARTH	高级战争
基本能力	所有空军攻击力高,消耗燃料也比较少;但是海军攻击力较低。			
BREAK★★★	ヤリトニングドライブ	士兵系以外的已行动的部队能够再次行动，但是攻击力会减半		
SPECIAL BREAK ★★★☆☆☆☆☆	ライトニングアサルト	士兵系以外的已行动的部队能够再次行动		
信赖度	良 ★★	多米诺 ★★★	莫普 ★★	

ACE PILOT伊格尔在前两作都是风光无限，本作再次得到加强，原本非常弱的海军现在也得到了一些提升，不再是他的软肋了。另一个比较大的调整就是BREAK效果，抛弃了原先无用的空军强化效果，而变成了2次移动，只是需要付出攻击力大幅度降低的代价，这与1代时的设定是相同的。可是，只需要3星的BREAK使用起来实在太方便了，只要能多获得一次行动机会，我想很多人都宁愿让自己部队下降一些攻击力的。最后，他的消耗燃料减少的能力，是为隐形战机持续作战打下了基础。无论从哪个方面看，伊格尔的能力都是出类拔萃的。



基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品
	モップ	DRAKE	GREEN EARTH	高级战争
基本能力	海军部队攻击力高；但是空军部队攻击力低			
BREAK★★★★	ジャイアントウエーブ	敌全体部队损失1点HP，并且燃料减半		
SPECIAL BREAK ★★★★☆☆☆	ジャイアントストーム	敌全体部队损失2点HP，燃料减半，并且该回合会造成降雨		
信赖度	伊格尔	★★		

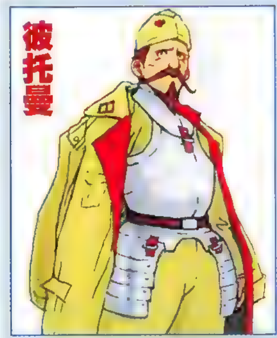
大胖子莫普在本作能力作出了一些修正，舍弃了原本海军的高移动力和防御优势，而换来了海军的高攻击力和空军能力的上升。虽然空军依旧是他的弱点，但是至少不像过去一样问题那么严重，尤其是在双人战时，还是可以通过切换指挥官来发挥空军的实力的。不可不提的就是他的必杀技，消耗对方燃料具体有多大效果，恐怕经过实战以后才能体会到。

张鹏	适当游戏，对每位玩家都是好的。
读者资料	男，15岁，广东清远，513300

基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品
	ハンナ	JESS	GREEN EARTH	高级战争2
基本能力	车辆系部队攻击力高,但是空军和海军攻击力低			
BREAK★★★	スーパーチャージ	车辆系部队攻击力上升，移动力+1，同时补给所有部队的弹药和燃料		
SPECIAL BREAK ★★★☆☆☆	ビッグバンチャージ	车辆系部队攻击力大幅度上升，移动力+2，同时补给所有部队的弹药和燃料		
信赖度	约翰 ★	彼托曼 ★		



被莫普戏称为"RED"的汉娜也是笔者非常喜欢的角色，但无奈在2代的时候被麦克斯和凯特盖过风头，成为没什么人用的弃儿。随着GREEN EARTH全面加强，汉娜也终于脱颖而出，成为真正的陆战之王。首先是士兵恢复到正常的水准，使她在初期不至于过分被动，此外车辆系部队能力上升，终于达到了麦克斯的水准。另外就是必杀技,虽然麦克斯删掉了提升移动力的效果，但她却依然保留了下来，而补给弹药燃料的效果，在双人战中给使用隐形战机和潜艇的队友也是一个莫大支持。



基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品
	ビットマン	GRIMM	GREEN EARTH	高级战争DS
基本能力	所有部队对间接攻击的防御力高,指令塔还可以使全军防御力上升			
BREAK★★★	アイアンシールド	提升所有部队对间接攻击的防御力，并使指令塔效果变成2倍		
SPECIAL BREAK ★★★☆☆☆	ロイヤルガード	提升所有部队对间接攻击的防御力，并使指令塔效果变成3倍		
信赖度	菊池 ★	汉娜 ★		

新角色彼托曼的特点并不像其余三位指挥官一样那么突出，不过对间接攻击的抗性还是相当有用的，这让靠远程部队吃饭的比利会相当难受。另一个能力就是对指令塔的应用，尤其是发动BREAK特技后防御力疯狂飙升，远程部队基本上很难给他造成伤害。由于能力特点实在太极端，所以很难有独当一面的能力，但是在双人战中有一定作用，尤其是在一轮攻击后切换给他，用来抵挡接下来对方远程部队的反击，还是相当有效的。出现方法：剧情模式完成22话ブラッククリスタル后就可以在商店里购买并使用。

YELLOW COMET势力

YELLOW COMET采用了黄色基调和士兵的军装和军帽，战斗装备简陋，比如空军使用的是科技落后的螺旋桨飞机。YELLOW COMET的指挥官具有典型的武士精神，这尤其在领袖菊池身上最为突出，看看他的发型就能感觉得到。

基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品
	キクチヨ	KANBEI	YELLOW COMET	高级战争
基本能力	所有部队攻击力防御力都很高，但造价要贵出20%。			
BREAK★★★★	イットーリョーダン	所有部队攻击力上升		
SPECIAL BREAK ★★★★★☆☆☆	ハイスイノジン	所有部队攻击力和防御力大幅度上升，并且反击时的攻击力变成2倍。		
信赖度	明日香 ★★★	彼托曼 ★		



菊池在前两作都极其强悍，部队虽然造价昂贵但性价比很高,对于很多人来说他都是破坏平衡的存在。本作中他的部队能力有一定下降，但实力依然强大。在双人战中通过和伊万的配合，能轻松地解决部队造价高昂的问题，预计他们的组合将是游戏中首屈一指的黄金搭档。需要注意的是，他的SPECIAL BREAK有很高的反击效果，所以在使用双人合体技的时候，务必要把他放在第二位，不然2倍反击的效果就浪费掉了。

刘任坚	看见PG就等于看见一个好朋友。
读者资料	男，11岁，广东四会，526200



基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品
	アスカ	SONJA	YELLOW COMET	高级战争
基本能力	所有部队视野+1，HP隐藏不可见，并使对手的地形效果-1			
BREAK★★★	ワンダ-サ-チ	在原基础上提升所有部队1格视野,并能发现隐藏在森林和暗礁的部队,同时,会使对手的地形效果-2		
SPECIAL BREAK ★★★☆☆	カウンタ-ブレイク	在原基础上提升所有部队1格视野,并能发现隐藏在森林和暗礁的部队,同时,会使对手的地形效果-3。受到攻击时能够先制反击。		
信赖度	多米诺 ★	菊池 ★★★	凯特 ★	

人气很高但实力一般的明日香在本作也终于有了扬眉吐气的机会，取消了原本意义有限的1.5倍反击能力，而增加了地形效果下降的能力。注意这个能力在盟友行动的时候依然保留，也就是说如果和明日香结盟，那么对方全体部队在任何时候地形效果都会下降。必杀技能使对方地形效果下降更多，等于变相提升了自己的攻击力，实用性大大上升。和菊池一样，如果要使用双人合体技，务必要让她最后出场，否则先制反击的效果也就浪费了。

基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品
	ヤマモト	SENSEI	YELLOW COMET	高级战争2
基本能力	士兵系部队攻击高，武装直升机攻击力极高，运输系部队移动+1；海军部队攻击力差			
BREAK★★	ヤマトダマシイ	提升武装直升机的攻击力，并且己方所有城市都会出现一个HP为9、未行动状态的步兵		
SPECIAL BREAK ★★☆☆☆☆	サムライダイブ	提升武装直升机的攻击力，并且己方所有城市都会出现一个HP为9、未行动状态的炮兵		
信赖度	哈奇 ★★	弘藏 ★		



擅长直升机和士兵的山本在前作也是出尽风头，所以在本作免不了遭到削弱的命运。不过虽然士兵系部队能力下调不少，但是车辆系部队又恢复到了正常水准，总之就是他原本极端而强大的能力，现在变得更加全面而普通。好在武装直升机依旧有不俗的水准，再加上这个单位本身就要较高的性价比，因此以武装直升机为主的打法在本作依然还是有一定市场的。必杀技的效果依旧好用，在某些不能生产部队的关卡或者地图场景，他会占不少便宜。



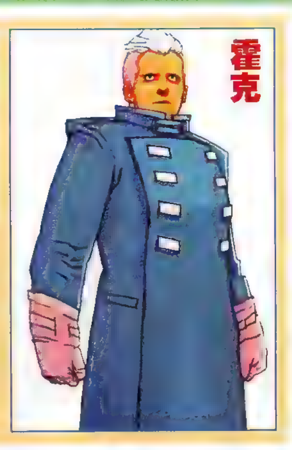
基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品
	コンゾウ	JAVIER	YELLOW COMET	高级战争DS
基本能力	所有部队攻击力很高，但防御力差			
BREAK★★★	カミカゼブレイク	所有部队攻击力上升		
SPECIAL BREAK ★★★☆☆☆	フウジンライジン	所有部队攻击力大幅度上升		
信赖度	山本 ★			

新人弘藏攻强守弱,给对方带来极大伤害的同时，也会有不小的损失。因此要想尽量发挥他的优势的话，就要减少被对方反击的可能。使用远程部队放冷枪是一个不错的办法,或者利用某些部队的相性优势也不错。此外,在双人战中,行动结束后再切换到另一名指挥官,可以有效避免下回合对方反击带来的伤害,但再切换他出场时,就务必要小心翼翼了。出现方法：剧情模式完成22话ブラッククリスタル后就可以在商店里购买并使用。

BLACK HOLE势力

BLACK HOLE一直是作为游戏的反派角色出现的，他们的部队造型也非常诡异，更突出邪恶的气息。黑洞军团的指挥官数量是最多的，前总帅地狱波斯死后，黑洞军团反倒又增添了几名帮凶，其中沉稳威严的霍克和古怪的天才少女凯特在性格方面很有特点，给玩家们留下了很深刻的印象。前总帅地狱波斯的超强实力让人至今历历在目，不知道这次的黑洞总帅又有什么样的实力呢？

申读者	游戏机不仅是孩子的玩具，更是成人的好朋友！
读者资料	男，22岁，浙江杭州石祥路80#半山中队，310022



基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品
	ホーク	HAWKE	BLACK HOLE	高级战争2
基本能力	所有部队攻击力都稍微高一些			
BREAK ★★★★★	ブラック ウエーブ	敌方全体部队损失1点HP，与此同时我方全体部队回复1点HP		
SPECIAL BREAK ★★★★★☆☆☆	ブラック ストーム	敌方全体部队损失2点HP，与此同时我方全体部队回复2点HP		
信赖度	良 ★	凯特 ★		

霍克是游戏中最有魅力的反派，在剧情模式下半途中也加入了我方，实在是一件让人高兴的事情。他全部队都有较高的能力，而且也没什么弱点，用起来很让人放心。如果硬要挑毛病的话，那就是能量槽实在是太长了，导致得过好半天才能用一次必杀技。由于必杀技带有"吸血"效果，所以不妨像良一样，平时多保存下来一些受伤的部队，然后再用必杀技一次性回复。出现方法：剧情模式通关一次后就可以在商店里购买并使用。



基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品
	キャット	LASH	BLACK HOLE	高级战争2
基本能力	能够将地形效果转化为攻击力加成			
BREAK★★★★	ハイパータ クティクス	全地形移动消耗变为1		
SPECIAL BREAK ★★★★☆☆☆	ハイグレード コマン	地形效果加倍，全地形移动消耗变为1		
信赖度	明日香 ★	霍克 ★	空古 ★	

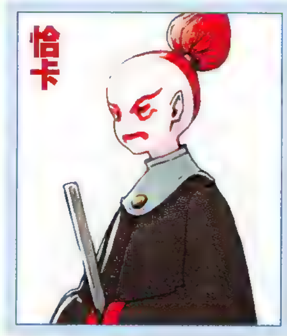
性格怪异的天才少女凯特的不爱金钱和权势，却热衷于发明创造。2代和本作很多新兵器，都是来自于她的发明，在剧情模式下随霍克一起加入了我方。凯特的能力非常实用，可以很轻松的借助地形来集攻守于一体，但是由于空军和海军很难得到地形效果修正，所以对于她来说不是特别有用。SPECIAL BREAK一如既往的强大，地形效果加倍不仅会使防御能力疯狂飙升，也会带来极其可观的攻击力提升。出现方法：剧情模式通关一次后就可以在商店里购买并使用。



基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品
	キャンドル	KINDLE	BLACK HOLE	FC大战争DS
基本能力	处在据点上的部队攻击力上升			
BREAK★★★	パワーオ ブシティ	处在据点上的部队攻击力进一步上升，并使处在据点的敌方部队损失3点HP		
SPECIAL BREAK ★★★☆☆☆	アップル フィーバー	处在据点上的部队攻击力进一步大幅度上升，上升的幅度与己方据点个数有关。		
信赖度	基波 ★	恰卡 ★		

坎迪尔出生于声望显赫的都市家族，因此在控制据点方面有独特的手段。不过由于她对据点的过分依赖，因此必须要和一些辅助能力强的指挥官相配合，如擅长占领据点的多米诺等。BREAK的效果还算不错，伤害高而能量消耗少，看准对方要生产高级兵种那回合这么来一下，就能让对方白白损失很多资金。SPECIAL BREAK的效果很不错，每个据点大概能带来5%的攻击力提升，20个据点的话那就能到200%的攻击力了，只可惜只能站在据点上才能得到发挥，意义实在有限。出现方法：剧情模式通关一次后就可以在商店里购买并使用。

Couis	管他中考高考的怎么样，反正也考完了，不玩个爽对不起自己啊！
读者资料	男，17岁，河北张家口，075100



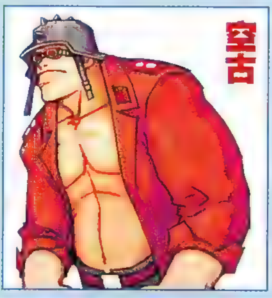
基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品
	チャッカ	KOAL	BLACK HOLE	FC大战争DS
基本能力	处在道路上的部队攻击力上升			
BREAK★★★	イッキシ-カン	所有部队移动+1，处在道路上的部队攻击力进一步上升		
SPECIAL BREAK ★★★☆☆	コクシムソウ	所有部队移动+2，处在道路上的部队攻击力进一步大幅度上升		
信赖度	基波 ★★	坎迪尔 ★	斯内克 ★	

恰卡是斯内克的强化版，同样是那种能量消耗少而提升全军移动的指挥官。比起斯内克来说，能借助道路提升攻击力是一个优势，但问题是地图上有多少道路可以利用呢？出现方法：剧情模式通关一次后就可以在商店里购买并使用。

基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品
	ジーボ	JUGGER	BLACK HOLE	FC大战争DS
基本能力	有时候会打出意想不到的高攻击力			
BREAK★★★	バーニングパンチ	有可能造成较大的意外伤害，但也有可能使伤害降低		
SPECIAL BREAK ★★★☆☆☆☆	クラッシュブロウ	有可能造成很大的意外伤害，但也有可能使伤害降低		
信赖度	恰卡 ★★	坎迪尔 ★		

和空古能力类似的指挥官，具体两人有何区别不得而知。不过空古在前作是绝对没人用的弃儿，相信基波也好不到哪里去吧。如果要追求幸运伤害，那宁愿去用女教官凯瑟琳。出现方法：剧情模式通关一次后就可以在商店里购买并使用。





基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品
	コング	FLAK	BLACK HOLE	高级战争2
基本能力	有时候会打出意想不到的高攻击力			
BREAK★★★	バーニングブロウ	有可能造成较大的意外伤害，但也有可能使伤害降低		
SPECIAL BREAK ★★★☆☆☆	グガントブレイク	有可能造成很大的意外伤害，但也有可能使伤害降低		
信赖度	凯特 ★			

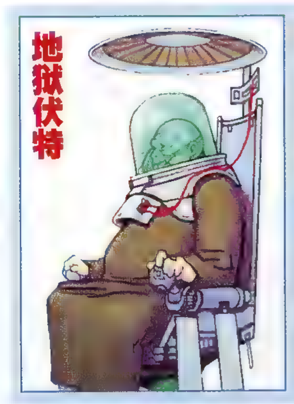
和基波一样，能力平平，属于被虐待的角色。有凯瑟琳的存在，他们必定不会有人去使用。出现方法：剧情模式通关一次后就可以在商店里购买并使用。

基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品
	スネーク	ADDER	BLACK HOLE	高级战争2
基本能力	没有什么特点			
BREAK★★	サイドスルー	所有部队移动+1		
SPECIAL BREAK ★★☆☆☆	サイドワインダー	所有部队移动+2		
信赖度	恰卡 ★			

斯内克没什么特点，唯一能算上特点的就是只需要2星的BREAK，带来全军移动+1的效果其实还是不错的。可是比起来其他拥有2星BREAK的指挥官来说，又是相形见绌了。出现方法：剧情模式通关一次后就可以在商店里购买并使用。



段鸿飞	终于可以从书的海洋跳出，投入到游戏的世界了，一个字——爽！
读者资料	男，19岁，山东即墨大华正信花园31号楼一单元102，266200



基本资料	日版名	美版名	隶属势力	初登场作品
	ヘルボルト	VON BOLT	BLACK HOLE	高级战争DS
基本能力	所有部队攻击力和守备力都很高。			
BREAK	无	—		
SPECIAL BREAK ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆	デモリシヨンボルト	作用范围内全部部队损失3点HP，并在下回合丧失行动的能力		
信赖度				

他代替了前作的地狱波斯而成为了本作的BOSS，不知道两人有什么渊源关系。不过这副风烛残年的样子实在无法和当年的面具男地狱波斯相比。事实上也是如此，他的基本能力比起地狱波斯来说，少了移动力的优势，而SPECIAL BREAK虽然厉害，但比起那恐怖的陨石来说真的是不算什么了，最后两关和他做对手时真是感觉不到任何压力可言。出现方法：困难剧情模式通关一次后就可以在商店里购买并使用。

~全兵种性能全面分析~

该系列种类繁多的兵种一直是一大特色，本作再接再厉，增加了更多新兵种，让玩家们欣喜若狂。随着新兵种的加入和老兵种的调整，战术策略也随之相应发生变化。首先，就让我们看一下本作全新的兵种资料吧！

注：表格中的主炮是指该单位常用的武器，都有弹数限制；在弹数耗尽或者对付某些部队时，才需要用到副武器。

陆军部队——士兵系

名称	步兵	生产价格	1000G	射程	直接攻击系		
主炮	--	弹数	--	副炮	マシンガン		
视野	2（5）	移动力	3	移动类型	轻装	燃料	99

步兵价格最为便宜，是最物美价廉的肉盾，玩好该系列的一个重要要求，就是要学会如何牺牲步兵来保护其他重要单位。当然了，步兵作用也是至关重要，占领据点、启动导弹都是他要做的。而在本作中他另一个重要作用，就是用来对付可怕的地狱利乌姆。

名称	炮兵	生产价格	3000G	射程	直接攻击系		
主炮	バズ-カ炮	弹数	3	副炮	マシンガン		
视野	2（5）	移动力	2	移动类型	重装	燃料	70

炮兵攻击力较强，但移动力和防御力低下是一个不小的问题，因此常常要搭配运输单位。虽然炮兵也可以像步兵一样占领据点和启动导弹，但他更多的是要投入到进攻中。由于移动类型比较特殊，可以轻松的逾越山地和河流，并能借助山地的地形之利，给对方的车辆部队予以狠狠的打击！

陆军部队——车辆系

名称	侦察车	生产价格	4000G	射程	直接攻击系		
主炮	--	弹数	--	副炮	マシンガン		
视野	5	移动力	8	移动类型	轮胎	燃料	80

侦察车最大的特点就是视野高、移动力高、造价低。不过由于攻击力和步兵差不了多少，所以作为主攻力量似乎是不大可能的，但在雾战中为了拓宽视野，它们的数量也是不能太少

刘佳	游戏犹如一杯茶，新而清爽，游戏犹如一壶酒，久而香醇。
读者资料	女，20岁，天津城市建设学院04级管理工程系工商管理2班，300384

的。不过注意它的移动类型是轮胎，在平原和森林中移动力大打折扣，如果给指挥官装备了平原和森林移动消耗减少的FORCE，那么它初期RUSH的作用还是蛮强的。

名称	轻坦克	生产价格	7000G	射程	直接攻击系		
主炮	轻坦克炮	弹数	9	副炮	マシンガン		
视野	3	移动力	6	移动类型	履带	燃料	70

轻坦克是前期陆战的主力部队，移动力高，火力适中，视野远，非常适合量产后一拥而上进行冲击。虽然说他打不过重坦克，但如果对方过早的生产了重坦克，那么很容易被自走炮进行压制，也不见得就能从轻坦克部队身上捞什么便宜。

名称	重坦克	生产价格	16000G	射程	直接攻击系		
主炮	重坦克炮	弹数	8	副炮	マシンガン		
视野	1	移动力	5	移动类型	履带	燃料	50

重坦克拥有可怕的破坏力和防御力,但是移动力稍慢一些,很容易被间接攻击的部队克制。一般来说它更多情况下用来防守,因为火力比起新型坦克差不了多少,但是价钱却低了一个档次。

名称	新型坦克	生产价格	22000G	射程	直接攻击系		
主炮	新型坦克炮	弹数	9	副炮	マシンガン		
视野	1	移动力	6	移动类型	履带	燃料	99

后期陆军主力肯定就是它了，攻防能力很高，移动力也属上乘，在有钱的时候不要吝惜对它的投资。不过造价22000G的它却依然打不过只有9000G的武装直升机，更不要说隐形战机和轰炸机了。大批量使用它们的时候，别忘了要有一些防空部队保驾护航。

名称	巨型坦克	生产价格	28000G	射程	直接攻击系		
主炮	グレート炮	弹数	3	副炮	マシンガン		
视野	1	移动力	4	移动类型	履带	燃料	50

巨型坦克是当之无愧的陆地移动堡垒，对几乎所有陆军部队都能一击必杀，但所有陆军部队却无法给它造成像样的伤害，甚至连火箭炮一次攻击也仅有25%，可以说打遍陆地无敌手。不过由于移动力低，弹数少，显然是用来防守的部队。需要注意的是武装直升机部队面对它时仍然不吃亏，所以千万不要忘了防空……

名称	运输车	生产价格	5000G	射程	--		
主炮	--	弹数	--	副炮	--		
视野	1	移动力	6	移动类型	履带	燃料	70

运输车可以用来运输士兵系部队，另一个重要用途就是补给部队的燃料和弹药。燃料和弹药就是部队的生命，一旦耗尽就会非常不利。注意的是海军和空军部队也可以被运输车来补给的，只是控制好走位就可以了。

名称	自走炮	生产价格	6000G	射程	2～3		
主炮	キャノン炮	弹数	9	副炮	--		
视野	1	移动力	5	移动类型	履带	燃料	50

最基本的间接攻击部队，价格便宜但是射程也比较近。不过要注意到它的移动类型是履带，所以要比火箭炮的移动起来方便的多。往往它会和轻战车一起行动，用来联手压制重坦克。

名称	火箭炮	生产价格	15000G	射程	3～5		
主炮	ロケット炮	弹数	6	副炮	--		
视野	1	移动力	5	移动类型	轮胎	燃料	50

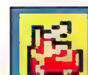
射程非常远，但造价高昂而且移动缓慢，更多的时候是隐匿在森林或者是重兵把守的位置下放冷枪，由于本身实在太脆弱，所以与其花重兵保护它，倒不如适当去生产一些价廉物美的自走炮。

李腾	昨晚，我发现一颗彗星——GBM正在急速向我飞来，我知道不久以后它又将撞碎我那心爱的荷包。
读者资料	男，17岁，广东兴宁第一中学高一16班，514500



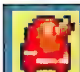
名称	对空战车	生产价格	8000G	射程	直接攻击系		
主炮	バルカン炮	弹数	9	副炮	--		
视野	2	移动力	6	移动类型	履带	燃料	60

陆军部队中的辅助单位，用来对空会有很不俗的效果，比起移动缓慢的导弹车来说更为方便，此外用来屠杀士兵也是相当方便。由于造价较高而攻击力太低，建议大家不要生产太多，足够用来对空就可以了。



名称	导弹车	生产价格	12000G	射程	3~5		
主炮	对空导弹	弹数	6	副炮	--		
视野	5	移动力	4	移动类型	轮胎	燃料	50

用来专门对空的间接攻击部队，不过靠它想要阻拦移动力卓越的空军，显然是一个大难题。不过注意它视野相当远，隐匿在森林的话，往往有可能悄悄地将过往的空军击落。



名称	管道炮	生产价格	20000G	射程	2~5		
主炮	管道炮	弹数	9	副炮	--		
视野	4	移动力	9	移动类型	管道	燃料	99

性能非常优异的间接攻击部队，虽然造价高昂但是物有所值，射程远、移动力高、空地两用都是它的优点。当然，它的缺点大家也知道，如果没有管道的话，它几乎是寸步难行的。

陆军部队中还有一个特殊兵种，这就是在剧情模式中登场的地狱利乌姆。它不属于车辆系范畴，我军一开始并不能开发，需要完成剧情模式的22关，之后在商店中购买这个隐藏要素，之后才能够在地图编辑模式下使用。



名称	地狱利乌姆	生产价格	?	射程	--		
主炮	--	弹数	--	副炮	--		
视野	1	移动力	1	移动类型	利乌姆	燃料	--

这个神秘的部队的攻击方式比较特殊，虽然没有任何武器，但是在移动的时候却可以占据对方部队所在的位置，并将此部队无条件秒杀！海陆空三军都不例外。另外，地狱利乌姆防御力非常高，即使是巨型坦克也难给它造成致命伤害，不过士兵系的攻击却对它有不错的效果。利乌姆的本意是"蚂蟥、水蛭"的意思，也正和它的造型相符。



空军部队



名称	战斗机	生产价格	20000G	射程	直接攻击系		
主炮	对空导弹	弹数	9	副炮	--		
视野	2	移动力	9	移动类型	飞行	燃料	99

战斗机是用来防空的最佳选择，由于超强的攻击力和超高的移动力，基本上很少有空军能逃脱它的追杀。不过它价格也不菲，如果对方只是少量的直升机部队，那也许并不需要依靠它来防空。

名称	轰炸机	生产价格	22000G	射程	直接攻击系		
主炮	爆弹	弹数	9	副炮	--		
视野	2	移动力	7	移动类型	飞行	燃料	99

轰炸机一直扮演着陆军杀手的角色，本作也不例外，即使是能够对空的对空战车，也同样能被它轻松秒杀。如果对方只是一些只有对空战车来保护的陆军部队，那么只需要优先击毁他们，剩下的陆军就是待宰的羔羊了。正因为这个原因，如果对方生产了轰炸机，我方一定要有战斗机来限制它的威力。

名称	武装直升机	生产价格	9000G	射程	直接攻击系		
主炮	对地导弹	弹数	6	副炮	マシンガン		
视野	3	移动力	6	移动类型	飞行	燃料	99

性价比很高的空军部队，对除对空战车外的所有陆军部队都有不错效果，但价格只有区区9000G。不过本作中空军对护卫舰的效果都有所下降，而武装直升机也没有能力再去压制护卫舰了。但即使如此，它还是非常值得我们量产的部队。

王元峰	我是任饭，关心的是《口袋》《火纹》《机战》，关注NDS和GBM。
读者资料	男，15岁，辽宁大连，116038



名称	运输直升机	生产价格	5000G	射程	--		
主炮	--	弹数	--	副炮	--		
视野	2	移动力	6	移动类型	飞行	燃料	99

可以用来运输士兵系部队，由于无视地形移动，因此运输的效率要高于运输车。此外，它用在防守时也有不错的效果，能有效抵挡除对空战车、导弹车以外的陆军部队攻击，性价比很高，强烈推荐！

名称	隐形战机	生产价格	24000G	射程	直接攻击系		
主炮	泛用导弹	弹数	6	副炮	--		
视野	4	移动力	6	移动类型	飞行	燃料	60

虽然造价高昂，但隐形的效果却是物有所值的，想成功防范它并不容易。不过，由于它造价太高，但攻击力有限，无法一击解决对方部队，往往会有暴露行踪的危险。潜水艇虽然同样有此缺点，但以自己的牺牲换来对方战舰的重伤，往往就能掌握海上的主动；而对空对地对海效果都是半瓶水的隐形战机，不知道到底又能打击什么部队呢？唯一的好处，就是隐形战机隐形后，能免遭对空战车这类地对空的攻击，但既然隐形战机都造出来了，对方没理由没有战斗机吧！

名称	巡航导弹	生产价格	25000G	射程	--		
主炮	--	弹数	--	副炮	--		
视野	1	移动力	9	移动类型	飞行	燃料	45

非常可怕的无人兵器，可以移动到合适的方位来爆炸，能伤及周围3格以内所有部队5点HP，连自军也不例外。虽然威力强大、移动力高，但开发成本也同样高的可怕，而且燃料偏少，若不小心的话很容易被战斗机击毁。如果对方高级兵种不是太多，自己手头也不宽裕的话，那还是不要生产这东西了，有可能炸了对手也捞不回来老本。不过不得不承认的是，对于摆好阵型进行防守的部队，一发导弹下去就差不多让防线瘫痪了。



海军部队



名称	战舰	生产价格	28000G	射程	2~6		
主炮	キャノン炮	弹数	9	副炮	--		
视野	2	移动力	5	移动类型	船舰	燃料	99

战舰拥有最远的对地射程，移动力和防御力也很优秀，是海上的移动炮台，虽然造价昂贵，但的确物有所值。由于潜水艇是它的克星，所以务必要有一定数量的护卫舰来保驾护航。

名称	护卫舰	生产价格	18000G	射程	直接攻击系		
主炮	对舰导弹	弹数	9	副炮	对空マシンガン		
视野	3	移动力	6	移动类型	船舰	燃料	99

护卫舰的主要意义是保护战舰不受潜艇的威胁和空军的骚扰，在本作中它终于可以对舰攻击，实力大增。此外，海军部队整体对空军防御力加强，这对它来说也是个福音。

名称	运输船	生产价格	12000G	射程	--		
主炮	--	弹数	--	副炮	--		
视野	1	移动力	6	移动类型	汽艇	燃料	99

运输船可以一次性运输两个陆军部队，用来发动登陆作战。注意运输船必须在港口或者浅滩，否则陆军是无法登陆的。

名称	潜水艇	生产价格	20000G	射程	直接攻击系		
主炮	鱼雷	弹数	6	副炮	--		
视野	5	移动力	5	移动类型	船舰	燃料	60

潜水艇虽然只能对舰攻击，但一方面由于它可以下潜隐匿行踪，用来突然发动袭击重创战舰；另一方面由于视野远，可以在下潜的状态下安全地进行侦察。

陆迪夫	如果《掌机迷》一书变成了卡带，放进NDS里用触笔按着看那就好了，另外NDS就当赠品，价格嘛当然是9.8元。
读者资料	男，15岁，广西横县横州镇公园路205号，530300



名称	修理船	生产价格	7500G	射程	--
主炮	--	弹数	--	副炮	--
视野	1	移动力	7	移动类型	汽艇	燃料	60

修理船是本作新增单位，移动力高、造价低廉，不仅能够修理补给，还可以运输2个士兵系部队，而且在必要的时候还能充当挡箭牌。修理船集多种优点于一体，没理由不多多使用啊！

名称	航空母舰	生产价格	30000G	射程	3~8
主炮	对空导弹	弹数	9	副炮	--
视野	4	移动力	5	移动类型	船舰	燃料	99

航空母舰是本作造价最昂贵的兵种，不过性能却并不出色。在攻击方面射程虽远但只能对空，未必有直接用护卫舰来的方便。搭载空军的意义也不是很大，虽然能回复空军的燃料，但用修理船进行补给，效果估计也差不到哪里去。

看完了全兵种的资料，接下来是兵种伤害表。这个是判断兵种相生相克的重要标准。注意很多数据都和前作的《高级战争2》相比，发生了一些变化，最为显著的就是轰炸机和武装直升机对护卫舰的伤害，以前分别高达85%和55%，而现在只有50%和25%；另外，护卫舰原先只能攻击潜艇和空军部队，现在对全体海军都能够造成伤害。这就可以看出护卫舰的作用被加强了很多。

防/攻																										
	55	45	12	5	1	1	1	14	15	25	5	25	5	—	—	7	30	—	—	—	—	—	—	—	—	20
	65	55	85	55	15	15	5	75	70	85	65	85	55	—	—	9	35	—	—	—	—	—	—	—	—	30
	70	65	35	6	1	1	1	45	45	55	4	28	6	—	—	10	35	—	—	—	—	—	—	—	—	20
	75	70	85	55	15	15	10	75	70	85	65	85	55	—	—	10	40	—	—	1	5	10	1	10	1	20
	105	95	105	85	55	45	25	105	105	105	105	105	85	—	—	12	45	—	—	10	30	35	10	35	10	30
	125	115	125	105	75	55	35	125	115	125	115	125	105	—	—	22	55	—	—	15	30	40	15	40	15	35
	135	125	195	180	125	115	65	195	195	195	195	195	180	—	—	22	55	—	—	45	65	75	45	105	45	45
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	90	85	80	70	45	40	15	70	75	80	75	80	70	—	—	—	—	—	—	40	50	55	60	55	45	5
	95	90	90	80	55	50	25	80	80	85	85	90	80	—	—	—	—	—	—	55	60	60	85	60	60	15
	105	105	60	25	10	5	1	50	50	55	45	55	25	65	75	105	105	75	120	—	—	—	—	—	—	30
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	100	100	115	115	100	120	—	—	—	—	—	—	—
	95	90	90	80	55	50	25	80	80	85	85	90	80	65	75	105	105	75	120	55	60	60	85	60	60	15
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	55	100	120	120	85	120	—	—	—	—	—	—	—
	110	110	105	105	95	90	35	105	105	105	95	105	105	—	—	—	—	—	—	75	50	95	95	95	75	35
	75	75	55	55	25	20	10	60	65	65	25	65	55	—	—	65	95	—	—	25	25	25	25	25	25	25
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	90	90	85	75	70	60	15	85	75	85	50	85	80	45	70	85	95	55	120	45	35	65	55	65	45	30
	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	—
	95	90	90	80	55	50	25	80	80	85	85	90	80	—	—	—	—	—	—	50	95	95	95	95	60	20
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	85	100	105	105	100	120	5	25	25	90	25	5	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	65	25	95	55	95	75	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	100	100	115	115	100	120	—	—	—	—	—	—	—
	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙

1、表中纵向排列的代表攻击方部队，横向则代表防守方部队！

2、表中的数字代表基础伤害百分比。如新型坦克对重战车的数字为75，那么就说明在不考虑任何外界影响下，满血的新型坦克能够打掉对方75%的HP。

3、巡航导弹、地狱利乌姆，攻击方式比较特殊。前者虽然不能直接攻击，但却能通过"爆发"指令对标⊙的部队造成伤害；后者能无条件秒杀标⊙的部队，并占据该部队所在的位置。

4、地形设施（如黑洞炮，再生塔）也会受到攻击伤害，它们的防御效果与重坦克相当，受到攻击时的伤害可以参考重坦克的数据。

5、本表中不包含某些部队主炮弹数耗尽后的副炮伤害，如重坦克的マシンガン攻击对轻坦克的伤害。

横看是观察攻击能力，如巨型坦克对陆军所有部队伤害都在100%以上（地狱利乌姆除外）；管道炮可以打击所有部队，仅对巨型坦克和地狱利乌姆伤害不够理想，能起到火箭炮和导弹车的双重作用。纵看是观察防守能力，最突出的又是巨型坦克，除了敌方巨型坦克对它伤害过半以外，其他部队很难给它造成实质伤害；运输直升机装甲薄弱，但若不是专门的对空部队，还是很难给它致命伤害，再加上它造价低廉，往往比专门的对空部队出现要早，所以也是防守的可靠选择。最后是定位观察，这是用来研究兵种的相克关系的主要方法。以武装直升机为例，观察到武装直升机对重坦克的伤害只有25%，但重坦克对它的伤害更低，只有12%，因此就可以得出武装直升机>重坦克的结论，再比较两者的价格差距，就能发现武装直升机是对陆军部队的一个重大威胁。

此外，地狱利乌姆防御力极其强大，并且几乎不受到什么远程攻击的影响，纵使陆军精英群起围剿，也很难在一回合内杀掉它，而杀不掉它的后果就是必定要损失一个单位。不过仔细观察就可以发现，攻击力较低的士兵系以及侦察车，对它的伤害与其它重型单位效果差不多，而由于造价便宜不怕损失，因此它们是地狱利乌姆的最大克星。

秘技侦探团

欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！ 责编/翔武

秘技

GBA 伊登战机2 STG

通关密码：

9nnh1	ncs83
s6bh1	5ndw3
!wfg2	pyb3v
sm6kz	97p4x
tp9n3	tj53x
p3!bx	9j77x
55ylx	4rc9!
ppgzx	



开启选关模式：

打通一次游戏后，用FLUWDEAR作为名字，进入游戏后便可选关。



隐藏人物出现方法：

孟获、祝融、貂蝉、吕布、张角：用董卓势力的任意角色打通无双模式。

袁绍：用袁绍势力的任意角色打通无双模式。

姜维、黄忠、魏延：用刘备打通无双模式。

诸葛亮、刘备、庞统：用蜀国势力的任意角色打通无双模式。

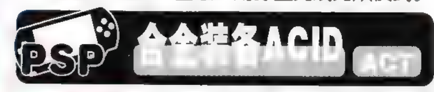
曹操、曹仁、司马懿：用魏国势力的任意角色打通无双模式。

张郃：用曹操打通无双模式。

大乔、小乔：用孙策打通无双模式。

孙坚、孙策、孙权：用吴国势力的任意角色完成无双模式。

周泰、黄盖、吕蒙：用孙坚完成无双模式。



隐藏卡片密码：

VIPER：No.173 ヴァイパー（人物卡片）
MIKA：No.178 ミカスレイトン（人物卡片）
KAREN：No.182 カレン北条（人物卡片）
JEHUTY：No.184 ジェフティ（人物卡片）
XMEIGHT：No.199 XM8（武器卡片）
SABRAGE：No.200 小阪由佳（人物卡片）
NOMEL：No.201 吉きき］（人物卡片）
ELYTS：No.202 齐藤优（人物卡片）
MAEB：No.203 涉谷えり（人物卡片）



TAILS成为同伴一起冒险方法：

在选人画面中，光标在SONIC身上时按上，在TAILS身上时按下，在KNUCKLES身上时按L，在AMY身上时按R，最后选择索尼克开始游戏。这样TAILS就会和SONIC一起冒险。

GBA 光明之魂

角色的特殊名字：

战士：输入“イヨクMAN”可得到“男气のふんどし”。

魔法师：输入“ヨッシー”可得到“本气の下着”。

龙战士：输入“いっそーん”可得到“ドラゴンパンツ”。

战士：输入“マックス” STR+10
魔法师：输入“アンリ” INT+10
弓箭手：输入“ハンス” VIT+10
龙战士：输入“バリュウ” DEX+10

表示PSP秘技 表示NDS秘技 表示WS/WSC秘技 表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。



MAR HEAVEN

HP999

020003B6	03E7
020003B8	03E7

能量槽满点

02000350	0E
02000351	01
02000354	0E
02000355	01

战斗后金钱最大

02000E64	FFFF
02039980	0F423F

武器神族传说

全队HP 999

02005358	03E7
0200536C	03E7
020053A8	03E7
02005380	03E7
02005394	03E7

全队HP最大值999

0200535A	03E7
0200536E	03E7
020053AA	03E7
02005382	03E7
02005396	03E7

全队攻击力99

0200535C	63
02005370	63
020053AC	63
02005384	63
02005398	63

全队速度99

0200535E	63
02005372	63
020053AE	63
02005386	63
0200539A	63

全队防御99

02005360	63
02005374	63
020053B0	63
02005388	63
0200539C	63

全队经验值最高

02005363	0001
02005365	869F
02005377	0001
02005379	869F
020053B3	0001
020053B5	869F
0200538B	0001
0200538D	869F
0200539F	0001
020053A1	869F

全队等级最高

02005368	63
0200537C	63
020053B8	63
02005390	63
020053A4	63

伤药无限

020053C0	63

上伤药无限

020053C8	63

万能药无限

020053D0	63

枕头无限

020053D8	63

鸡腿无限

020053E0	63



V-Rally 3

赛车耐久

020392D2	00
020392D5	00
020392D8	00
020392DB	00
020392DE	00

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。

创意荒漠上的绿洲

——任氏掌机创意游戏无责任点评

这是一个续作横行的年代，游戏发售表上，充分体现着游戏厂商们对于“靠山吃山”这一成语的完美运用，或者可以理解为“前人栽树，后人乘凉”，既然有凉可乘，大家便不再一古脑儿于荒山上劳作——续上一作、两作是小菜一碟，出上八代九代也不算稀奇，游戏玩家“热烈期待”，开发厂商低风险赚个盆满钵满，皆大欢喜。

这是一个模仿横行的年代，一个厂商的成功无疑为大多数厂商“指明了道路”，于是明里暗里，“取其精华”的活动一刻也没有停止过。那些模仿之作，身上刀削斧凿般铭刻着原作的痕迹，偶尔有好事的玩家拿出来比较，也不过博大家一笑，反正，李鬼的银子已经赚到了。

这是一个改编横行的年代，一个领域的成功，完全可以移植到另一个领域，因为总有那么一群被称为“FANS”的家伙，会声嘶力竭不遗余力地为心爱作品摇旗呐喊，誓死追随，浑然不觉有人正数钞票数得合不拢嘴。

这是一个续作、模仿与改编横行的年代，但总有那么些东西让我们眼前一亮，如同一望无涯的荒漠中的一抹绿洲，高高地闪耀着创意的光芒。比起那些取巧之作，它们的道路可能更艰辛，也许要冒着不为人知或难以接受的危险，但是毕竟是迈出创造的脚步了。即使它们不能一炮走红，成为另一个续作的始祖，至少它们可以给人留下难忘的回忆。

我们的太阳：将太阳能利用到底

◆**平台：GBA**

◆**创意指数：★★★★★**

小岛秀夫的想法总是鬼斧神工，当我们在PLAY大名鼎鼎的MGS，猜测下一作的剧情会如何时，又有谁会想到利用太阳能来进行游戏的本作呢？





《我们的太阳》是一款搭载阳光感应器的卡带游戏，玩家将需要以真实环境的阳光来配合游戏的进行。游戏中，玩家操作主角，从一个充满吸血鬼的都市开始游戏，玩家在游戏时必须借助太阳的能量打败这些吸血鬼。游戏内藏一个可以读取太阳光的感应装置，游戏将会以所感应到的自然光的光量作为能源反映到游戏资料中，让玩家藉由使用这些能量资料来打倒吸血鬼等。由于在感应不到光的夜晚与明亮的白天玩时游戏内容与进行方式都会有差别，所以玩家必须要在白天阳光充足的时候进行游戏，才能达到事半功倍的效果。另外，某些关卡中，阳光不是越强越好，有时候阳光强，还会大大加大游戏难度，不禁令我们对小岛秀夫的创意推崇备至。

通过特殊的感光装置来进行游戏，《我们的太阳》可谓前无古人，至于会否后有来者，现在还不得而知，不过，该作的创新意识绝对可以打个高分。遗憾的是，由于D版的缘故，国内很少有玩家能体会到这款游戏的绝妙设计（别指望D商会善良到给卡带加上感光装置），因此，该作在国内的影响力也是雷声大雨点小。

摩天大厦：大千世界的缩微景观

◆**平台：GBA**

◆**创意指数：★★★★**

先有《模拟人生》，后有《The Tower SP》，人类总是喜欢在游戏中实现现实中实现不了的愿望——想一想，亲手盖起一幢高如云霄，一眼望不到尽头的参天大厦是什么感觉，那如同科幻小

周旋	对于可望而不可及的游戏还是剧情攻略好看。
读者资料	女，15岁，浙江温州，325000

说般神妙的感觉，《The Tower SP》将让玩家亲手体验。

作为一款模拟现实的游戏：《The Tower SP》的任务很单纯，就是不停地把楼往上盖，然后像填食一样将各种设施往里面装（开发者：喂，怎么说得那么难听……）听起来很简单，但简单之中却大有学问，电梯要修在大家上下方便的地方，盖有住宅后地下要注意修垃圾场，办公楼层注意配备警卫室……游戏追求的目标就是入住人数，从开始200人的小目标，到最后入住4000人的超级参天大厦，那种成就感可不是其他游戏能够体会到的。随着楼层的加高，各种设施也会逐渐增加，从一开始的普通住宅、普通办公室、清洁室、警备室、厕所……到后期各种五花八门的店铺、休闲场所，停车场……随着这些设施的丰富，大楼也越来越高，一部电梯不够用了，就再增设……不过值得注意的是，作为超级大厦的建立者和管理者，玩家还得时刻处理各种麻烦，比如楼道里小强成灾，比如防不胜防的火警匪警，比如垃圾堆得像小山一样高……但游戏始终有最感人的一面，这种感动真的很普通，不管玩家玩过它没有，都请想象一番，随着时间的流动，夜幕降临时，无数住宅里亮起万家灯火，夜归的人们通过电梯熙熙攘攘地进出大楼，像蜂巢一样密密麻麻的房间里，想象着每个人都有自己的故事——游戏做得非常细腻，玩家甚至可以给这几千个住户每人都取上一个名字，看他们来来往往的生活，整个大千世界被缩微到了一个小小的屏幕中，而又是那么细腻，而这一切，都是玩家亲手创造，这该是多少神奇的一种享受，多少美妙的一种创意！





千年家族："伟大"创意的绝妙体现

◆**平台：GBA**
◆**创意指数：★★★★★**

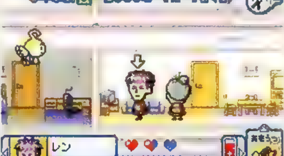
像神一样高高在上，俯视大地千年是怎样的感觉？我们感受不到，不过，当一回天神守护一个家庭千年的愿望游戏公司还是可以替我们做到，这就是任天堂的《千年家族》。

《千年家族》可以说是任天堂创新精神的又一次体现，游戏中，玩家扮演一位实习天神，被任命照顾世上的某个家庭，并担起维系这个家族直至千年的使命。作为实习天神，玩家自然要勤奋一点，不但要与那个家庭的世世代代朝夕相处，还要积极帮助他们解决工作与生活中的烦恼、营造和谐温馨的生活。游戏充满了生活中的温馨体验，努力工作的爸爸、勤俭持家的妈妈、可爱聪颖的妹妹、调皮捣蛋的弟弟、寻找初恋的爷爷又或者爱做体操的奶奶，可谓"人生百态"，皆在其中。游戏里的每个人物都有其特定的生活圈子，相应的，他们都会遇上不同的事件，玩家要帮助他们做出正确的决定，从而使他们能够有所收获。照顾家人直至千年是该游戏的最终目的，同时也是最大的挑战。

除了新颖的游戏设计外，该作还灵活利用了GBA的时钟功能，即使玩家将GBA的电源关上，游戏中的家庭依然会继续生活。换言之，如果玩家长时间不进入游戏世界管理该家庭的话，则会出现一些意想不到的事情，例如，玩家过几天之后读记录后会发现，当初刚刚出生的儿子已经长大成人，负担起了家庭的重担，而原来勤劳努力的爸爸和节约的妈妈都早已去世，玩家已经错过了游戏中这个家庭的许多重大事件。虽然玩家还可以通过相册查看，但是"错过事件"必定是令人遗憾的，同时也是这个游戏的精妙之一。虽然这种新颖的设计增加了游戏难度，但无形中也令玩家的投入度有大幅度增加。这款游戏的难度虽然不算太高，但是游戏流程有千年之长，游戏人物会从事各种职业、经历各种事件，而玩家需要不时关注游戏的发展，所以该游戏有很高的耐玩性。

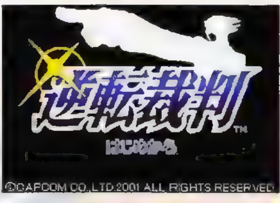
说这是一款"伟大"的游戏，正是因为它通过游戏中不同时代的每个人物的梦想，让玩家体会塑造不同人生的经验，从中得到启发，或感动，或快乐，或悲伤。这种设计上的创意绝对可以用"伟大"二字形容。对于GBA玩家而言，《千年家族》绝对是值得一玩的作品，其创意也绝对令人叹为观止！

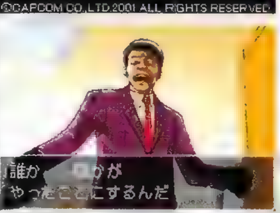




逆转裁判：小成本游戏的大成功

平台：GBA
创意指数：★★★★★





虽然《逆转裁判》已经系列化，但看在它仅仅三作就见好就收（DS上的只能算复刻），以及它在发售当初确实属于非常有创意的一款游戏的份上，咱还是把它计算在创造性游戏之内吧。《逆转裁判》在GBA平台上，并不是最早的文字类游戏（GBA首发的文字游戏是KONAMI的寂静岭），然而，却是GBA上最成功的文字类游戏，《逆转裁判》的成功无疑向世人证明着，小成本的作品一样可以获得大成功，前提是只要有足够的创意。

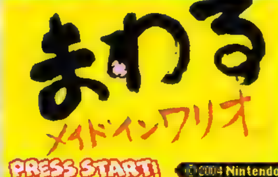
其实，早在SFC时代，就已经出现过纯文字类的推理游戏，不过，逆转系列却是将纯文字性的推理游戏做了“基因变革”，于是，“法庭辩论型文字推理游戏”就出现在了众玩家面前，记得《逆转裁判1》推出时，FAMI通曾经给了白金殿堂的评价，也正是从那时候起，日本玩家的口袋中又多了一个游戏场地——法庭。随着GBA在国内的普及，民间的汉化小组也将逆转系列作品汉化成了中文版，与日本一样，逆转系列也成为了国内玩家茶余饭后所津津乐道的话题。

记得笔者首次接触汉化版的《逆转裁判》时，不消半刻便沉浸其中，原来律师也可以这样做，怀着这样的想法，逐渐成为了逆转系列的忠实FANS。这对于首次接触文字类游戏的笔者来说，不能不说是一个奇迹。随后再接触其他文字类推理游戏时，已经觉得如同白水一般，平淡无味了。仔细想来，逆转系列中，法庭上的辩论就是该作的精髓所在，同时，也是与其他文字类游戏的区别所在。其他厂商意识到原来文字游戏也可以创新的时候，CAPCOM已经赚得合不拢嘴了！

不过换句话来说，虽然《逆转裁判》一开始确实做到了新意满点，不过这个系列确实也有点“不思进取”，除了增加了一个“心锁”系统外，该游戏在系统方面从一代到三代都没有什么大变化。每一个为“逆转”所折服的玩家，无不都是拜倒在其剧情之下，认真说来，《逆转裁判》虽然有三作，其实都讲述着同一个故事，只是拆分成三个部分而已。

《瓦里奥》系列：恶搞有理快乐无罪

平台：GBA
创意指数：★★★★★





虽然我们不提倡让系列游戏进入创造性游戏的行列，但总有些例外，而《瓦里奥》系列无疑是例外得最突出的一个，从《瓦里奥制造》到《旋转瓦里奥制造》再到《触摸瓦里奥》，这个画面简直可以堪称“简陋”的游戏居然顽强地走过了两个时代，并获得了无数玩家的追捧。而每一代的创新更是让人回味无穷。

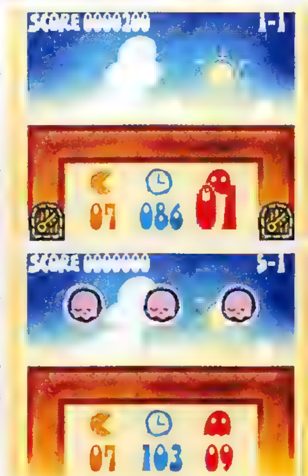
如果说《瓦里奥制造》开创的是5秒钟结束恶搞游戏集合的先河，那么《旋转瓦里奥制造》则是玩转了GBA机能的创意典范，它完全屏弃了GBA的按键，仅使用L、R两个案件来进行辅助操作选单，完全是以感应 GBA 主机倾斜、晃动或旋转的方向来游玩，而原装卡匣上更是配备了会依照玩家旋转方式而有所回馈的震动功能。而仿佛为了证明自己是以“游戏性”取胜，《回转瓦里奥》的画面简陋得让人几乎到了难以忍受的地步——有的甚至是FC的表现水准！但是其乐趣在于纯粹的娱乐和放松。在游戏中，玩家会完全投入到只有几秒种的小游戏中，而正是一个个的小游戏，组成了这款恶搞式的冒险。即使是那些从来不玩游戏的人，也能从中感受到无穷乐趣。到了NDS时代的《触摸瓦里奥》，又是以触控笔的形式来进行操作，由此我们不妨断言，比起“不思进取”的《逆转裁判》，瓦里奥大叔实在要“与时俱进”得多啊。同时我们不能不承认，在拥有高水准画面、音效的游戏充斥着屏幕的今天，《瓦里奥》系列又让我们在口袋中体会到了简单的，并且是纯粹的快乐，同时也足以让某些动辄就打画面牌的厂商目瞪口呆。但由于卡带搭载了特殊的感应装置，因此与《我们的太阳》一样，国内的大多数D版用户无法享受到旋转所带来的乐趣。

余杰	虽然没有掌机，但是有《掌机迷》，所以我的生活依旧精彩。
读者资料	男，16岁，浙江宁波尹江岸新村44幢201室，315012

吃豆：游戏时代的"神笔马良"

平台：NDS
创意指数：★★★★★

我们中国有一个古老的传说，有一个穷苦人家的孩子，有一天得到了一枝神奇的笔，用这枝笔画什么就可以真的变出什么来，这个小孩用这枝笔斗败了恶霸地主，获得了幸福的生活——这就是家喻户晓的"神笔马良"。不过，这个故事最近却被日本的游戏制造商NAMCO变成了"现实"。



NAMCO为自己的招牌电玩人物"吃豆"特别制作了一款名为《Pac-Pix》的游戏。游戏最大的新奇之处，就是玩家可以使用 NDS 的触控笔，以手绘的方式自己画出主角小精灵，画好的小精灵会"呼啦"一下"活"起来，然后勇敢地前行，吃掉沿路上的鬼灵精。这一来就彻底打破了以往游戏角色被制作者事先设定好的模式，可以自由地发挥自己的绘画功夫了。不过，玩家这个"马良"可不是无敌的，玩家必须要控制小精灵来避免跑出画面之外，或从侧面被鬼灵精攻击，控制的方式是以触控笔画出直线或横线来阻挡小精灵，并以线条的笔顺方向来引导小精灵朝上下左右转向，也可以使用触控笔压住小精灵，暂停小精灵的行动。而满足一定条件之后，就会开启通往上屏幕的信道，进入信道将可以取得各种道具来强化小精灵。除了以触控笔画出小精灵、控制小精灵的方向之外，游戏中还提供了包括画出羽箭把上屏幕的鬼灵精射下来，或者是画出炸弹把躲在硬壳里的鬼灵精炸出来等新奇的操作。游戏中除了有各式各样不同类型的鬼灵精之外，还有威力更强大的头目级角色，每个头目都必须使用不同的方式来加以克制……总之玩法多多，新奇多多，让玩家过足当"神笔马良"的瘾啦。

任天狗：给一只宠物最高的礼遇

平台：NDS
创意指数：★★★

2005年的春天是属于一群小狗的，它们就是任天堂旗下的《任天狗》。



究其根本，《任天狗》还是一款电子宠物育成游戏，在它之前的"先辈"并不少。养成类的游戏我们见得多了，从养小猫小狗养仓鼠，再到养恐龙养河童我们都见怪不怪，但是，这一次任天堂给了我们惊喜，并再次向所有玩家展示了它化平凡为神奇的点睛之笔。当然，按照此社一惯的恶习，《任天狗》也是三个版本轰炸市场，每个版本里带有5种不同类型的小狗，让人捡了这头放不下那头，不过笔者最钟情的还是"柴犬"的版本，每当由3D描绘出来的狗狗那一双水汪汪的大眼睛直盯着屏幕时，玩家简直没法丢下它一走了之，只得一边咒骂任天堂是圈钱妖怪一边拿出钱包。

光有一群可爱的小狗，还不能成其为大卖的理由，也不能称之为创意，《任天狗》最大的特色，恐怕就是与人类完美的交互性。NDS的双屏显示、触控笔和麦克风给了游戏制作者更大的发挥空间，也给了玩家更新奇和富有创造力的操作方式。想想，当您心爱的小狗用亲昵的动作来回应玩家亲切的呼唤，那是怎样一种美妙的感觉，明知道只是一堆数据，但是生动得让玩家几乎以为这就是一只真实的狗狗：玩家可以喂食或者是训练小狗，也可以购买像是飞盘、网球、汽球、毛巾等小道具让它玩个不亦乐乎，甚至可以透过触控萤幕来逗弄或抚摸它，或可以透过 NDS 的语音输入功能来教它认识自己的名字……天哪，不能再说了，我已经感觉到自己钱包里面的银子又在不安地跳动了。总之，在任天狗之前，没有任何一只电子宠物能够做到如此生动、活泼、聪明，且能以最自

张一鸣	我爱我家，我更爱我的掌机。
读者资料	男，13岁，北京东城区，100007

然的方式（触控、语音）与玩家互动，让以往的宠物养成游戏迈向全新的领域。

另外值得一提的是，这群可爱的狗狗从一出世就又获得了一项殊荣——FAMI通杂志给予了它们最高的荣耀——满分评价，而这也是FAMI通杂志史上第五款得到40分满分的游戏。要知道FAMI通杂志在创刊近20年来，评论过数以万计的各种游戏，而在《任天狗》之前，仅有《赛尔达传说：时之笛》、《刀魂》、《放浪冒险潭》、《赛尔达传说：风之韵》四款游戏入主满分。

愿为你而死：为你累死也值得

平台：NDS
创意指数：★★★★★



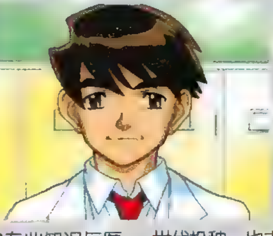


所有玩过《愿为你而死》的玩家估计没有一个不叫苦连天，这哪是游戏，活脱脱要把人给折腾死，用到触空笔、麦克风等工具也就罢了，关键是一些关卡还得没命似的又圈又点，又涂又画，果然是“愿为玩家而死”啊！

平心而论，愿为玩家而死的画面没有什么亮点，剧情交代时使用的是四格漫画，游戏的发色数偏低，而且在表现3D人物时，竟然没有轮廓，第一眼看到该游戏的画面时，给了笔者这样的感觉，甚至怀疑SEGA在制作这款游戏时的诚意。不过上手之后，以上的推论很快被完全推翻了。游戏的剧情与游戏名称一致，讲述了一男孩遇到了心仪的女生后，不惜一切代价保护她的故事。老掉牙的爱情故事自然没有啥深度可言，但在结尾看着男主角历经千辛万苦最终与女主角走到一起的时候，还是让人勉勉强强有点感动。作为NDS发售初期的重头游戏，《愿为你而死》更像是NDS游戏功能的大展览——吹、叫、画等方式全用齐了。玩家需要时而用笔在触摸屏上高速滑动，时而需要快速用笔点击屏幕，或对NDS上的麦克风吹气……完全是充分训练玩家手脑并用的连贯性。更让人昏倒的是，这款游戏对于特殊游戏方式的追求已经到了令人发指的地步，一些关卡的设置要求玩家用飞快的速度在屏幕上滑动……哎，就算咱不心疼手指，也心疼千把来块钱买回来的NDS呀。总之，秉承SEGA游戏高难度的传统，《愿为你而死》也不会让玩家讨到任何便宜，不过游戏的高难度也大大增加了耐玩性，其高投入感是同时期其他游戏望其项背的。总体而言，本作在NDS初期绝对可以用“神作”二字来形容，同时也让我们对SEGA游戏创意的景仰如滔滔江水般络绎不绝（旁人：赶紧打住吧，不然我都要吐了……）。本作另一引人注目之处就在于其原创性上，与比卡、马里奥这些名作的续篇不同，《愿为你而死》本身就是一款极具创新性的原创作品，从这个角度来说，本作在创新指数上高于卡比等作也是意料之中。FAMI通给本作以33分金殿堂的评价也恰如其分地证明了这款游戏的素质。

《天堂独太》&《超执刀》：实习医生的“必修课”

平台：NDS
创意指数：★★★★





如果没有后来居上的《超执刀》，那么《天堂独太》倒也可以拔了“手术类模拟游戏”的头筹，作为一款以医院为背景的冒险游戏，《天堂独太》中，玩家要扮演圣命医大附属医院的一名新进实习医生，以自身的专业知识与医院中其他同仁的帮助，解决接踵而来的各式疑难杂症。应该说是NDS特殊的触控设计引发这一新奇的游戏设计（即使是PS2和比PS2性能高得多的次世代机种，也未必能实现这种“手术类游戏”）。游戏触诊时，玩家可以利用触控屏幕实际触碰患者身体，藉以诊断出患部所在，而手术过程则是使用触控笔来进行，能体验以往游乐器主机未曾提供

过的崭新乐趣。

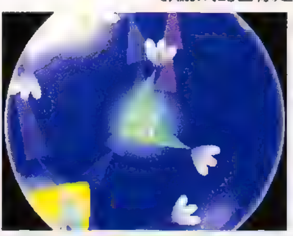
不过有点让人不满的是，《天堂独太》在游戏体式上还是一款以文字为主的冒险游戏，也许是制作厂商还有点迈不开脚步，总之，“手术”的乐趣在游戏中还没有得到完美的体现，好在有后来居上的《超执刀》，应该说，这才是一款真正体现了“手术”精髓的游戏，整个流程完全围绕“手术”进行，想必能让玩家大大地过足瘾。

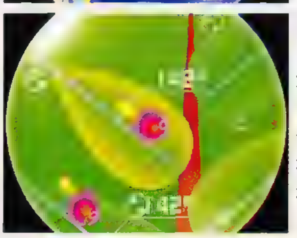
电子浮游生物：口袋中的深海体验

平台：NDS

创意指数：★★★★

任天堂对《电子浮游生物》这一游戏的官方定义实在是有制造噱头的嫌疑，“电子媒体艺术”到底是个啥玩意？大家都说不清楚，不过有消息说任天堂社长岩田聪以及王牌制作人宫本茂曾经参加了该游戏的展会，可见其“架子”不小。





浩瀚的深海里，生活着一群名为“电子浮游生物”的“动物”，它们都是玩家所养育的微小的浮游生命，我们可以通过触摸和声音使其自由游泳、发光、和演奏音乐。制作人在接受媒体采访时就曾经公开表示，这款游戏的目标是让NDS玩家“在触摸的时候有美妙的感觉”。可以想象，这无疑是一款美妙动人的游戏，这10个种类的个性活泼可爱的浮游生物，就像带有真实生命的10种精灵，让和玩家互动时而不知不觉中演奏出来自玩家心灵深处的音乐，反映出玩家的喜怒哀乐。

在以往的作品中，深海题材的游戏大多为恐怖类的AVG游戏（比如当年SEGA就在SS上推出过名为《深海恐惧》的作品），而本作中，带给玩家的将是没有恐惧，充满乐趣的海底世界，相比充斥在电视屏幕前的暴力相比，任天堂此次带给我们的是口袋中的一份恬静的美好。

有的时候，一个游戏的成功不是因为美丽的画面，动听的音乐，而仅仅只是因为一个创意，这样的例子在业内已经举不胜举，不过，令人遗憾的是，在越来越功利化的今天，又有多少游戏厂商真的用心去在创意上下工夫呢？正如前文所言，这是一个续作、模仿与改编横行的年代。

一个好的游戏，最根本的是要有一个好的游戏创意，而这个创意的不朽，甚至有时可以带给硬件起死回生之效，比如著名的口袋妖怪系列就是带给了频临死亡的GAME BOY平台第二个春天，同样令人遗憾的是，历史总是很快的就被人们遗忘。以PSP平台为例，目前除了《水银》外，几乎没有什么创新性的游戏，没人会否认PSP平台的强大，但是从游戏的创新性来看，PSP平台无疑是失败的。反观NDS平台，虽然机能上明显落后于竞争对手PSP，但是依靠着先天的硬件优势以及协力厂商的努力，反而出现了不少脍炙人口的名作，触摸屏和麦克风也是首次引入游戏领域。同时，也为我们带来了疑问,对于玩家而言,游戏创意和硬件机能究竟哪个更加重要？

PSP与NDS游戏的不同，缘于SONY和任天堂对于游戏理念的分歧。索尼认为，未来的游戏将向着给玩家带来强大的感官刺激方面发展，所以，他们认为游戏硬件将左右游戏的发展，因此，PSP在硬件上是十分强大的；而任天堂则恰恰相反，他们认为未来的玩家最需要的是心理上的享受,所以，游戏软件的创意才是未来游戏的主题,因此,NDS尽管硬件略逊,但在创意上却遥遥领先于对手。就在NDS与PSP竞争的背后,游戏硬件与游戏创新之争也已经到了一个临界点。

回顾历史，我们可以看到，尽管SONY的PS游戏系统在硬件性能上比SEGA的DC系统和任天堂的N64系统要差，但是凭借着众多协力厂商的支持，坐上了龙头老大的位置。PS2时代依然如此，尽管NGC与XBOX的性能要远强于PS2，可是在销量上却被PS2远远抛在了身后。因此，我们得出结论：家用机领域而言，硬件性能并不能决定主机的命运。同样的道理也适用于掌机领域，例如，黑白四级灰度的GB系统战胜SEGA、BANDAI的彩色掌机系统等。

笔者以为，硬件系统的进化可以带给玩家更多的乐趣，然而，与声光效果相比，玩家更看重的恐怕还是游戏本身。当然，这并不是说游戏的画质、音效不重要，而是说与这些相比，游戏的创新性更加重要。广告界有句名言，创意比金子还珍贵，这句话用在游戏界也同样适用。

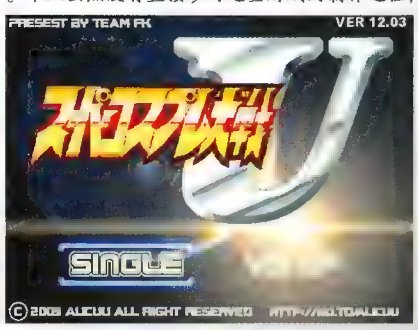
曾万恒	大家努力创造美好的明天，心情快乐享受游戏带来的乐趣。
读者资料	男，22岁，广西贵港公安小区145号信箱，537100

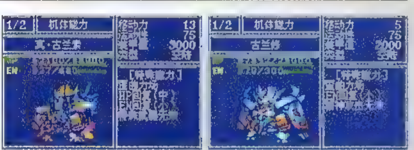
KUSO自己的游戏

——GBA游戏高级HACK

KUSO，来源于日语"くそ"，做动词时，意思是"恶搞"，就是往死里整的意思；做形容词或副词时，是含义中性的"某事物或某行为非常搞笑，属于笑死人不偿命一类"。用一个比较合适的词来表示的话就是"无厘头"。和星爷的搞笑有些类似。在这里我指的是修改游戏的内容。将游戏里的事件或人物造型改成自己想要的那样。或者将其他的游戏系列中的著名人物嫁接到另一个游戏中去。往往这一类游戏在推出后，有的粉丝玩家会非常喜欢，有的则为游戏的改动部分捧腹大笑，有的由于改动后比原来的还要精彩的，使玩家完全沉浸在新的游戏兴奋中。这样可以使一些本已经丧失了活力的老游戏重新被玩家拾起重新投入当中，旧瓶装新酒，借新酒的酒香再次获得新生。

早在FC时代就有许多外国HACKER制作的非常恶搞的游戏了，PC上也有许多恶魔城系列的KUSO同人作，最近恶搞的比较出名得游戏是：《超级COSPLAY大战U》,《火炎纹章-圣邪意志》。本人虽然没有直接参与这些游戏的制作过程，但是自己也尝试着研究了几个自己比较喜欢游戏的构造。其实KUSO游戏本身就是一种在钻研中学习电脑知识同时获得乐趣的过程，独乐乐不如众乐乐，所以忍不住给各位朋友一起分享一下。





因为本人喜欢机战，而制作厂眼镜又是以偷懒著称的公司，机战类游戏的加密并不是那么的变态，所以我对GBA上的《机战OG》和《OG2》进行了一个大手术。花了近2个月时间，手术还算成功。在研究完机战之后我又对《圣魔光石》进行了研究，钻研过程中发现NINTENDO真的是个相当严谨规范的游戏公司。在此我就将三款游戏的KUSO过程给大家做一个详细的介绍，希望朋友们也来自己KUSO一个属于自己的游戏。

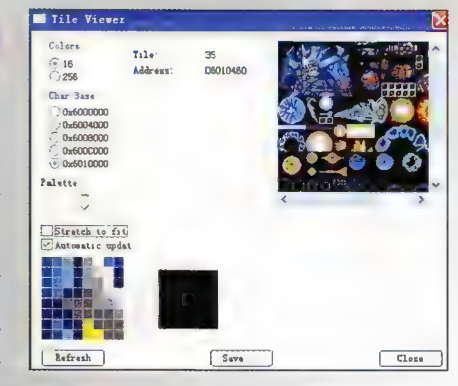
《机战OG》,我的KUSO版是将PS的《机战Alpha外传》中的白河愁的最终坐机-真古兰森请到了《OG》中来了。这算是我第一次接触这样的事吧。当初还没想到可以让不同平台上的游戏互串的。

一、游戏《OG》

下面来详细地介绍一下如何完成这些的。

首先准备一个干净的《OG》ROM，干净的定义就是未经过任何个人或小组修改过ROM源程序的，没有DUMP小组的LOGO的，也就是NOINTRO的ROM。因为如果是非纯净的ROM的话可能会产生图像压缩地址指针偏移的现象，比如汉化版的《OG》的对话和图像指针就偏移了，很奇怪。

然后使用VBA模拟器载入游戏，当在第7话第一次出现愁的坐机的时候，不要放过这个大好

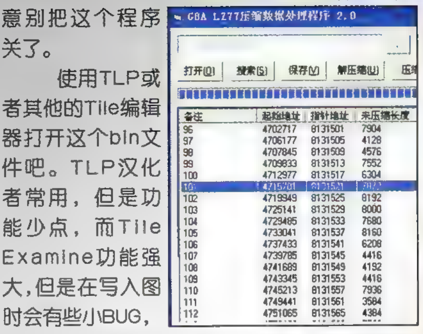


钱阜平 | 做自己喜欢的事！在自己能力范围内满足自己！
读者资料 | 男，24，造价，上海市青浦区青安路408弄15号602室，201700

机会，在其机体图像可以识别的时候打开VBA的Tile Viewer工具，然后将Char Base栏选到0x6010000上，为什么选这个呢，因为这个游戏才将机体的图像放这个地址段附近的，其他游戏说不定放别的地方呢，大家可以在每个地址段都选一下看看有没有自己想要的修改的图像。拖动Palette到能够看清楚图像的位置，这个项相当于调色板，但只具有查看效果并不具备实际修改功能。所有的这些都是前奏。

随便点图上任意一个色块，尽量选比较复杂，重复颜色不是太多的地方，左下角会出现放大图，上面的Address则会显示当前被点中的色块(专业地应称为Tile)第一小块所在的地址，记下这个地址，然后再选择Memory viewer，即内存查看，输入刚才得到的地址，直接跳转到那里，你会发现6345就是对应红色小格子的那色块在内存中的数值，将6345 547A记下，使用UE(Ultraedit-32)打开ROM，按Ctrl+f搜索4563 7A54(内存的高低位对调原则)，按F3为下一个地址，如果不出意外的话将会得到两个地址：0x47f6b5和0x4f119a，再关注一下两地址附近的数据和内存里的数据，你会注意到第一个地址上的数据和内存里的近乎完全一样，所以可以毫不犹豫的肯定第一个地址就是此图像在ROM存放的位置。但是这么多看的令人头昏的杂乱无章的数字怎么才能得到我们想要的效果呢?别慌，《OG》对机体图和动画采用了LZ77压缩法，所以得请出施珂昱前辈制作的专门处理LZ77算法的GBA ROM的软件gbacomp v2.0，使用这个打开ROM然后搜索一下，3秒左右后就可以得到很多可能被压缩的数据的项目，先将16进制地址47f6b5换算成10进制地址就是4716213，怎么换算?用WINDOWS自带的计算器点一点就出来了。这里就不浪费口水了。

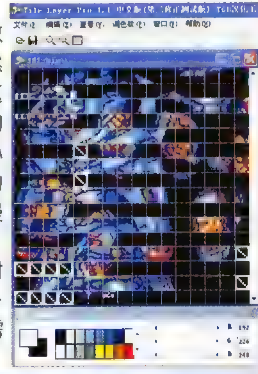
进一步地我们发现了编号101的项的起始地址是4715701，而后面102项的地址则是4719949，而4716213则是被夹在两者中间的地址，所以可以肯定101项就是我们需要的被压缩的机体图像地址。此方法不可用在非OG小组制作的《机战A，R，D》上，因为它们完全采用的是其他的压缩算法。好了，找到图的位置了，那么就解压缩出来吧。软件会自动生成个101.bin的文件。注意别把这个程序关了。



备注	起始地址	指针地址	未压缩长度
96	4702717	8131501	7904
97	4706177	8131505	4128
98	4707845	8131509	4576
99	4709833	8131513	7552
100	4712977	8131517	6304
101	4715701	8131521	[illegible]
102	4719949	8131525	8192
103	4725141	8131529	8000
104	4729485	8131533	7680
105	4733041	8131537	8160
106	4737433	8131541	6208
107	4739785	8131545	4416
108	4741689	8131549	4192
109	4743345	8131553	4416
110	4745213	8131557	7936
111	4749441	8131561	3584
112	4751065	8131565	4384

使用TLP或者其他的Tile编辑器打开这个bin文件吧。TLP汉化者常用，但是功能少点，而Tile Examine功能强大，但是在写入图时会有些小BUG，不过这里不影响啦。选择GBA格式，调整好调色板编辑器，之后会出现比较混乱的图。别急，按住Shift+↑调整高度，Shift+→调整地址间隔。如果软件提示地址超出界限的错误窗口，那就说明bin文件太小了，需要用UE将bin的后面填充大量的00空数据，造成扩容的效果。调整好就成下面的样子了，可以看得出游戏中的动画都是一小块一小块的图像交替变换拼起来的。但是我们需要改的只是机体。

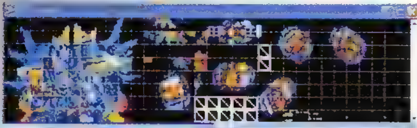
把PS上《ALPHA外传》里的真古兰森图给截出来，如果自己的美工比较好就处理一下，把图像处理成索引16位色的，除了机体，周围的全部做成透明色，调整好大小，做成BMP格式。然后在TLP中把这图替换掉原来的图，注意一些细小的地方需要手动在Tile编辑器中慢慢地一点一点改，这个过程最花时间了。往往改一张图往往慢的需要一天，如果是



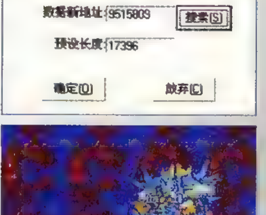


张铁	对《口袋妖怪 珍珠/钻石》充满期待吧，充满想象吧。
读者资料	男，18岁，辽宁沈阳和平区苑91中学高二5班，110004

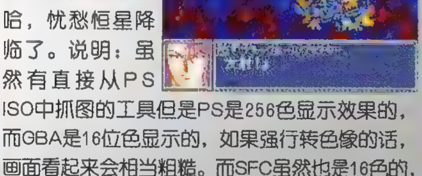
熟练美工的话将快的只需要半小时就完成。好了，我就改成这样了。



改完了bin文件，我们还需要将此文件再压缩到ROM中去，还得请出gbacomp。刚才解压缩完ROM时就提醒过别把这个程序关了，不然现在还得重新再解压缩一遍。现在直接点压缩按钮，软件会自动将改完的bin块压缩回ROM的，注意，修改完的bin必须和解压缩出来的bin在一个目录里，必须同一个名字，否则软件不会识别的。通常小改动都直接完成的，如果改的块超出原ROM中容量的大小，那么软件会自动提示是否修改指针扩容，直接点是，然后点搜索，软件会自动找到新的空地址将bin塞进去，这里省掉不少复杂的手工操作，这个软件就是好啊(如果ROM大于128M那么扩容时需要手工修改了，这点在下期会着重提到)。然后点确定，恭喜你，已经接近大功告成了。



使用VBA打开ROM，切换到刚才那关看看，哈，忧愁恒星降临了。说明：虽然有直接从PS ISO中抓图的工具但是PS是256色显示效果的，而GBA是16位色显示的，如果强行转色像的话，画面看起来会相当粗糙。而SFC虽然也是16色的，符合GBA的显示要求，但是恕笔者愚昧，没发现直接从ROM里抓图的工具。



地图上的小图标仍然不符合要求啊。怎么改呢，这次直接用Tile Examine打开ROM，来到地址0xd3d5c，然后按我的排列方法整合图块就可以轻易地看到机体图标了。这些小图没用LZ77压缩，真幸运。还是得注意调色板得调成接近游戏中显示的那样的颜色。看到我们要改的机体图像了吧，左边一个是地上时的图像，右边一个是飞行状态时的图，要改的话两个都要改。直接到SFC的《第四次机器人大战》里把真古兰森的地图图像抓出来，处理成16位色，周边透明，然后替换掉ROM里的。好了这下机体算是完善了。



我们还需要再行修改一下，打造一个超超超级好玩的关卡才行，我以最终话为例子说明下。先来说明下《OG》的ROM中每一关的战场是如何配置的。看下面的公式：

FF(2)、出场次序(1)、敌我判定(1)、机体代码(2)、机师代码(2)、??(2)、机体登场改造段数(1)、武器改造段数(1)、机师等级(1)、机师击坠数(1)、机师携带PP值(1)、机体X坐标(1)、Y坐标(1)

说明：

括号前面的是解释，括号内是数据所占字节数。

敌我判定：00为我方；01为敌方；02为NPC军。

坐标：最左上角的方格的坐标为(0,0)。

以37话"黑色的幽灵"的某敌机数据排列为例子。

```
002c9060h: 5E 00 00 01 01 24 00 00 15 10 01 00 08 00 FF FF
002c9070h: 02 01 8C 00 5E 00 00 01 01 24 00 00 12 11 01 00
002c9080h: 08 00 FF FF 02 01 8C 00 5E 00 00 01 01 24 00 00
```

蓝色的区域就是此机体所有数据占的字段。

02：第二轮次出场

01 01：机体改造1段，全武器改造1段

01：敌人

24：AI等级为36

8C：敌机体代码

5E：人工AI代码

12：机体在18横行上

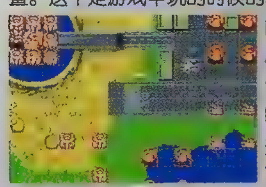
11：机体在17纵行上

（机体代码，人物代码请在网上查阅动态修改得到的代码）

我嫌最终话难度太低了，最终BOSS大石头

尚成	PSP就像一场梦，如果我考试成绩好就不是梦。
读者资料	男，12岁，天津南开区西市大街风荷新园7号楼1门302，300102

简直就是肉靶子，所以自己改动了一下敌人的配置。这个是游戏中玩的时候的图。呵呵。就算全



能力400的我方ACE也不一定能100%打中敌杂兵哦。所以要想过关得好好调整一下战术了。

这样，我的初次KUSO作品就算完成了。用到了不少动态修改游戏和汉化游戏时的知识。其实还可以进一步改造的地方还有很多。既然我们已经会修改静态的图片了，那下面的内容将更加精彩，因为修改的是游戏动画。

二、严谨的游戏老铺

在玩火炎纹章–圣魔光石时，我仔细看了一下所有的动画，居然和GIF动画一样是将单张图片连续闪动实现了动的效果，如果将这些单张图片导出来，重新制作成更精美的图再放回去，那战斗岂不是更华丽了吗？通过我一系列反复的试验发现这个游戏确实可以通过这个方法达成动画重新制作的目的。那下面我就来介绍一下大致的方法。

首先还是查找人物的图像。开启VBA，运行游戏。直接来到第一话开始与敌人接触战斗前的

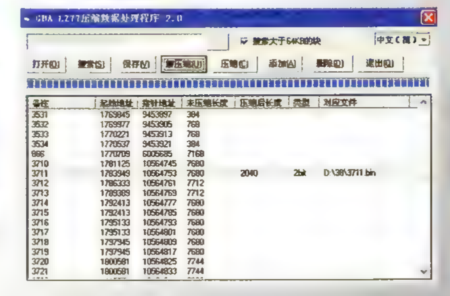


地方。打开VBA的Tile Viewer，调整好Palette的颜色，我们可以很轻易地看到地图上艾克琳的小图标的图像，图中左上是小图标在内存中的地址，右中是小图标，左下则是小图标的放大图或者称为一个Tile，可以看得出小图是由很多更小的色块组成。

接下来我们使用Memory viewer，输入刚才获得的那个内存地址，这里我们看到很多摸不着头脑的数字，有过前面修改OG的经验在这就不会担心，数字越乱说明越容易查找。记下数字FF74 C465，然后高低位对调一下，成为74FF 65C4，使用UE打开ROM，然后按Ctrl+F键查找数值74FF 65C4。找不到结果？很奇怪吧。确实是这样的，三个连续的字节可以保证是连续的，如果是四个字节的数值就不能保证它们的连续性了，所以这里我们改变一下，搜索74FF 65，这下可以搜索到唯一的地址了。把地址0x1b3919h记下来吧。使用计算器换算成10进制就是1784089。

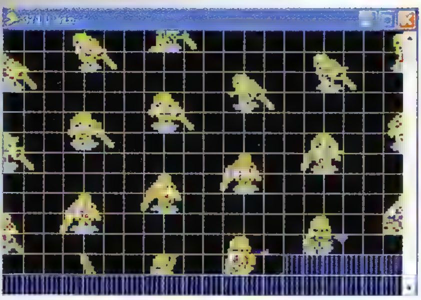
```
001b38c0h: AF 95 00 00 4F 00 F6 00 00 6F 66 00 00 F0 55 14 ;
001b38d0h: 00 03 B5 10 1D 0F 00 03 F9 00 04 00 99 F8 0F 00 ;
001b38e0h: 98 99 F8 00 00 75 77 F8 00 87 6A 2F 0F 1F 94 68 ;
001b38f0h: F6 00 37 F0 01 50 01 10 37 F0 01 95 D0 01 F0 B1 ;
001b3900h: 00 04 4F 00 07 89 00 03 50 5F 00 03 56 00 03 F4 ;
001b3910h: 00 D0 6F 00 F5 00 DD FF DF 74 FF 65 00 C4 74 0F ;
001b3920h: 4F EC 88 F4 F0 00 FF F5 44 0F 00 0F 4F 0F 81 00 ;
001b3930h: 16 DD 00 DD DD DD 0D 00 03 D5 20 63 10 84 FE 00 ;
001b3940h: 03 EF 00 0C F0 10 08 7F 3F 10 08 F0 7D F0 01 F0 ;
001b3950h: 01 F0 01 F0 01 F0 01 FF F0 01 F0 01 F0 01 F0 01 ;
001b3960h: F0 01 F0 01 F0 01 F0 01 FD F0 01 F0 01 F1 FF F1 ;
```

使用gbacomp打开ROM，点搜索，然后来到地址1783949上，这里的位置和1784089很接近，看一看未压缩的长度为7680字节，差不多是这个大小，把它解压缩出来吧，得到对应的文件3711.bin。使用TLP打开这个bin文件，然后调整到GBA格式，这样就可以观看到有很多残碎的图片，我们来调整一下TILE之间的地址间隔，然后就得到下图，虽然颜色不正确，但是确实是地图上的人物小图标。由于笔者的偷懒，就不在此累述如何在TLP中调整颜色了。

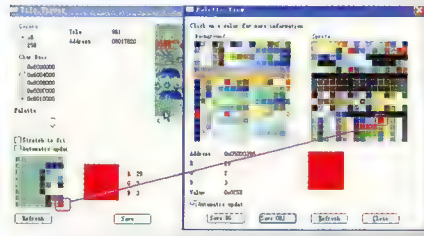


备注	起始地址	指针地址	未压缩长度	压缩后长度	类型	对应文件
3531	1769845	9453897	384			
3532	1769977	9453905	768			
3533	1770221	9453913	768			
3534	1770537	9453921	384			
866	1770709	6005685	7168			
3710	1781125	10564745	7680			
3711	1783949	10564753	7680	2040	2bit	D:\38\3711.bin
3712	1786333	10564761	7712			
3713	1789389	10564769	7712			
3714	1792413	10564777	7680			
3715	1792413	10564785	7680			
3716	1795133	10564793	7680			
3717	1795133	10564801	7680			
3718	1797945	10564809	7680			
3719	1797945	10564817	7680			
3720	1800581	10564825	7744			
3721	1800581	10564833	7744			

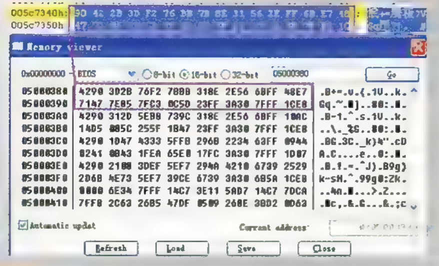
做到这步就可以将我们做好的新图像替换原来的图导入进ROM，但是新图的颜色用的还是原先的ROM的调色板，这显然是不行的。所以我们

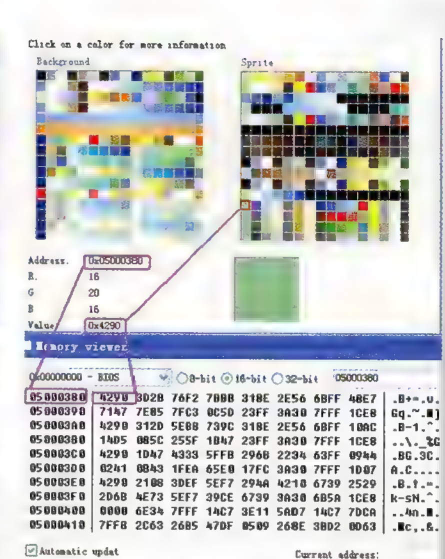


需要找到ROM中关于此系列图的调色板所在，并修改为新图的调色板。首先还是回到Tile Viewer中，指向艾克琳身上红色的色块，看得出这个色块的颜色分配是R：29，G：2，B：3，这三个数值分别代表了三原色红、绿、蓝。然后再打开Pallette Viewer，在右边的Spirit图层可以看到很多混乱的原色，这里每一种原色控制着游戏中每一种颜色。原色以横行排列，一般16个原色组成一个调色板，我们如何找到我们需要的调色板呢？很简单啊，因为控制艾克琳身上红色的原色只有一个，所以我们可以很轻松找到0x05000396就是此原色所在内存中的地址，那么这个原色所在的整个一横行就是我们需要找的整个调色板了。

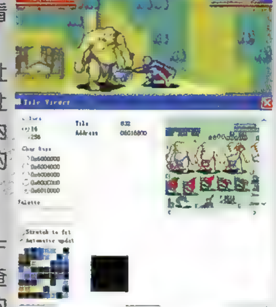


还是回到内存编辑中，输入调色板最左边的原色的地址0x05000380，得到我们需要的整个调色板在内存中的数值，记下数值4290 3D2B，高低位互换后再次来到UE中查找这个数值，对应地址0x5c7340。之后就是将这一调色板的数值替换成我们的新图的调色板。





接下来讲解的是改动战斗动画，可能乍一听可能认为很难。其实战斗动画还是由一张张的图片组成的，而且严谨处事的NINTENDO对每一张图都进行了编号。首先随便在任何人的战斗时查看Tile Viewer，这次我选择修改男主角艾夫拉姆的战斗造型，选12话艾夫拉姆出战最后的BOSS，进入战斗画面前打开Tile Viewer，注意把Automatic updat点上，当人物图像出现在Tile Viewer中时暂停，这时我们会看到游戏将人物的战斗图像进行了编号。



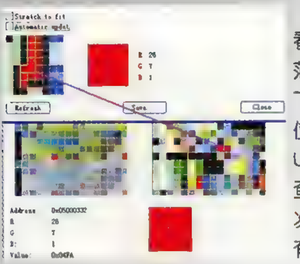
还是按照原来的步骤。查看任意一块Tile，我选择了地址0x06016800地址的Tile，进入内存查看地址上的数值，记下来，对换高低位置，得到新数值828F 77F2，在UE中查找只得到唯一的一个地址0xc02dea，换算成10进制得到12594666，在gbacomp中查看到编号5361的bin，对应的地址为12602149（因为之前还有符合查找的编号5360，可是未压缩的长度过小，不可能是储存图像的地址）。可以看得出，这个就是我们需要找的战斗图像，而NINTENDO确实地将每组图像都进行了

卢元宝	游戏真可贵，眼睛价更高，玩家们要多保护眼睛啊。
读者资料	男，17岁，广西百色田阳县田州镇南华糖厂，533600



编号，从此处可以看得出NINTENDO不光对游戏的内容把关很严，而且制作游戏起来也相当不含糊。由于有了编号我们将改图替换进去时可以参考一下图像的排放顺序，可千万不能弄混了。

下面还是要修改这组动画的调色板，所以当前之急还是查找地址。从下图我们可以看出0x0500332地址所在的那一横行就是调色板所在的地址。只要操作熟练后我们会很熟练地查找到调色板的地址。



到内存查看中将此地址范围的数值记下，进行高低位对换后使用UE到ROM中查找地址，这次我们会发现有两处地址上的数值是完全一模一样的，该如何区分呢？之前的方法都没有用了吗？在这里我介绍一种新方法，叫做测试替换法。就是随意改动这里的任意一个数值，然后到游戏中测试这个改动有没有效果以确认改动的是否是这个地址。此时我们有两个地址，0xc09b15和0xc0b095，将第一个地址上的5553改成0053，然后重新开始游戏，读档，查看调色板，我们会发现调色板第一块原色改变了。

```
00c09b10h: 10 80 00 00 00 55 53 FF 7F FF 6B 1F 4B 00 18 2A
00c09b20h: 2E 19 B3 7F 89 7A 00 62 55 FA 04 90 0C 98 77 00
00c09b30h: F3 6E 50 5E 69 3D A5 14 C0 F0 1F 10 1F 1C 5B 3D

00c0b090h: 10 80 00 00 00 55 53 FF 7F FF 6B 1F 4B 00 18 2A
00c0b0a0h: 2E 19 B3 7F 89 7A 00 62 55 FA 04 90 0C 98 77 00
00c0b0b0h: F3 6E 50 5E 69 3D A5 14 C0 F0 1F 10 1F 1C 5B 3D
```

这样就好办了。说明我们修改的那个数值所在的地址就是我们需要查找的真正的调色板地址。剩下的就不用我说了吧。只需要将调色板替换掉就行了。以后在HACK别的游戏的时候如果发现调色板有多个相同类似的区分不了，只有用这个方法最直接了。

此外还可以对人物的大头像进行修改，方法更简单，人物的头像并位进行LZ77的压缩，所以可以直接用TLP在ROM里修改。在此就不浪费口水啦。

本期的游戏KUSO，我们只涉及到各种图像和动画的修改，当然还是简单的LZ77压缩算法的图像处理，如果使用其他压缩算法的话，目前还没有工具解压缩这种算法，所以只有自己编程来将图像解压缩出来了。这对于没有编程基础的人将无疑是个难以逾越的鸿沟。而本文的目的就是在于指导初涉HACK没有太多编程基础的玩家。

下期预告：笔者将对游戏的文字、容量、指针、音乐等内容进行新的一轮研究，有的成功了，有的还只是研究阶段，但是我都将一一为大家做详细的探索过程的报告，因为本人也不是一个专业的程序员和HACKER，所以只能将大家带入门，让大家能够从玩家的立场试着转换到游戏制作者的立场上体味一下。KUSO游戏，将原游戏改变成自己的风格，另外不妨加一些恶搞的成分在内，开心一下。不知道大家读了本文之后有什么感想，有什么行动呢？是不是也在找一些自己喜欢的游戏进行改造呢？希望在此过程中大家能学习到更多的知识。

编者按：原游戏厂家制作的游戏虽然很好玩，但是还是有一些不安分的玩家想着法子按自己的意思重新改动游戏的设定和内容，很多游戏都被改得令人忍俊不禁，这些作者中有的是很出名的HACKER，有的是相当厉害的程序员，有的是游戏汉化者。前段时间在论坛上吵得沸沸扬扬的关于KOF98和99中是否存在的爆走八神庵，以及超级马丽冒险岛等，都可以看做是HACK的游戏。其实这些和汉化游戏属于异曲同工的工程。掌握了这项技术后该如何运用为玩家服务呢？那都取决于掌握了这项技术的人，是HACK一个游戏还是汉化一个游戏？这些破解的技术一直在地下交流着，这次终于公开于世，让玩家一睹其神秘的真面目，真正看懂了后也许其神秘高深的面纱也就不存在了。

文：C.Y　责编：天意

张读者	游戏是我生活中不可缺少的一部分，我从中找到快乐和满足，愿与游戏迷共同交流和进步。
读者资料	21岁，男，213172，江苏常州武进前黄镇塘庄村3#，兴趣：与游戏有关的任何事





口袋妖怪 限定版主机大盘点

最能让口袋妖怪fans炫耀的东东是什么呢？Z版的卡带、游戏的进度还是强大的怪兽？非也!其实最让人心动的还是各种各样漂亮的口袋限定版主机了，从GBC到现在的NDS，一共发行过10多部的限定版，这些限定版都是配合口袋妖怪电影或者游戏的发行而发售的，虽然标价都和同期的普通版掌机一样，但毕竟物以稀为贵，若不是在日本或者美国并亲自去排队购买的话，是不可能拿到与售价一样的限定版的，而只能通过二手以更高（往往超过原价的50%）的价格获得。国内的玩家在这方面更是没有优势，笔者自己是个标准的口袋收藏家，也只得到了6部口袋限定版主机。下面我们就来对各类口袋妖怪限定版做一个盘点吧。

◆Gameboy Color

限定版的主机从GBC时代开始发行，因而所有的口袋限定版主机都是彩色屏幕的。尽管如此，GBC限定版也并非把精灵全部定位在GBC口袋妖怪金/银版上，而同样也有以口袋妖怪红/绿/黄版为主题的主机。这些主机均由日本或者美国的口袋妖怪PC中心发售。


↑口袋红/绿限定版GBA

如图2 这款以GB《口袋妖怪红/绿》为主题的限定版主机，就是以红绿版的三个主角中的小火龙、杰尼龟以及大名鼎鼎的皮卡丘为点缀，机身为橙色，而指示灯巧妙地设计在小火龙燃烧的尾巴上，响应了动画片中“小火龙一旦尾巴的火焰熄灭了，就会危及到生命”的说法。这款主机的A、B键分别为红、绿两种颜色，暗示了《口袋妖怪红/绿》两个版本的游戏，十字按键则采用了蓝色，想必就是提示还有《口袋妖怪蓝》这个版本吧。


↑口袋金银限定GBA

图3则是对应GBC《口袋妖怪金/银》游戏而发售的限定版主机，机身的颜色是银色的，带有一定的金属质感，笔者个人觉得它在GBC口袋限定版主机中是最漂亮的一个！主机上印有金银版的三个主角——火岚鼠、菊草叶、小鳄鱼，当然还有皮卡丘（皮卡丘不愧为口袋妖怪的核心精灵，每部的限定版主机都少不了它），下方则印有Pokemon Center的标志。除了精灵本身的颜色外，整部机器的只有银、黑两种色调，显得非常协调、大方。



↑皮卡秋限定版GBA

最常见的GBC口袋限定主机还属对应于《口袋妖怪黄》的皮卡丘限定版（图4）了，虽是黄版的游戏，上面除了皮卡丘和胖丁外，却也印着金银版才有的精灵波可比！因此笔者估计这部gbc至少是在金银版发售的前期，也就是宠物小精灵TV第一部播放到后期开始出现波可比后才发行的，也算是和动画片一起为《口袋妖怪金银》做个前期的宣传吧。

口袋妖怪GBC限定版主机的种类还有很多，日本、美国等国家都发行过各自不同的版本，有些外形上比较相像，只是在颜色、文字等细节上有稍微的区别，限于篇幅和常见度，这里就不一一介绍了。

点评：虽然GBC主机现在已经落伍了，但喜欢怀旧的口袋铁杆Fans还是应该拥有至少一部的，毕竟，很多人都是从GBC版的口袋妖怪“起家”的。

推荐度：★★★

◆GameboyAdvance

1、纪念纽约口袋妖怪中心开张金黄色限定版GBA主机

最漂亮的GBA版口袋妖怪限定主机就是它了！它是为了纪念美国纽约口袋妖怪中心开张而发售的，数量少，外表为金色，非常耀眼，屏幕上面

张源源	考完试，幸福的掌机迷生活也就来了。
读者资料	20岁，男，500237，上海市华东理工大学18舍127室




印有Pokemon Center的标志和皮卡丘、皮丘的图案，上市时在国内卖到了1000元以上！不过它有个缺点，就是容易掉色，如果没好好保护，就会出现掉漆的现象。

点评：就两个字：漂亮！如果你打算收藏一部GBA口袋限定版的话，它是首选。

推荐度：★★★★

2、雪拉比的超时空遭遇口袋限定版GBA主机

这款对应口袋剧场《雪拉比的超时空遭遇》而发售的主机，机身呈草绿色，上面印有口袋妖怪金银版游戏中的No.251号精灵雪拉比，也就是雪拉比剧场的主角。这部主机也开创了以口袋剧场为主题而发售口袋限定版主机的先河。不过说实话，笔者感觉它并不好看，光泽度也不好，没有特别吸引人的地方。




点评：不推荐，想要收集全部限定版的就入手吧……

推荐度：★★

3、口袋妖怪水晶限定版GBA



该主机是以《口袋妖怪水晶》游戏中的核心精灵“水君”为主角，其颜色和三神兽中水君的颜色相似，不过令人不解的是，虽然包装盒上印了水君，屏幕上的图案却是皮卡丘和皮丘，而没有水君的身影?！笔者认为水君是非常漂亮的口袋妖怪之一，尤其是行走时飘逸若仙的形态，难不成任天堂是怕水君的魅力无法和皮卡丘匹敌?

点评：从包装盒上看觉得非常漂亮，但主机本身的色彩却不吸引眼球，没有水君的影子实在是个遗憾！

推荐度：★★

4、口袋妖怪水都限定版GBA



这是最后一款口袋妖怪限定GBA主机，发售在GBA和GBASP交替的时期，主机以口袋剧场《水都的守护神》为主题，主角是GBA游戏《口袋妖怪红宝石/蓝宝石》中的两只水都，而机身的颜色就是水都兄妹身上的红、蓝两种颜色，同期还有屏幕保护贴、限定gba保护盒一起推出。

点评：主题的创意不错，尤其是红、蓝两种颜色既代表水都兄妹，也代表了口袋妖怪红、蓝宝石2种版本。不过，由于颜色过于深，似乎太刺眼了些。

推荐度：★★★

◆GamebayAdvanceSP

口袋妖怪限定版GBASP在各种限定版主机中种类是最多的。GBASP机身小巧，尺寸和重量合适，从这个角度上说连NDS都不如它，所以普及度也远比其他机种高。

1、口袋妖怪宝石（小火鸡）限定版GBASP




这是第一台口袋妖怪限定版Sp主机，它是为纪念《口袋妖怪红/蓝宝石版》而发行的橙色限定版SP，机身颜色和宝石版三主角中的小火鸡身上的颜色一致，在机外壳正中间和机身右下角印有小火鸡的身影。

点评：虽是第一款GBASP口袋限定主机，但设计上却差强人意，尽管机身颜色是笔者喜欢的橙色，但小火鸡并非非常热门的精灵，印上的图案也太小而不明显。

推荐度：★★

边董强	掌机路漫漫其修远兮，吾将上下而求PSP。
读者资料	18岁，男，530031，广西南宁市江南区五一中路13号605

2、古拉顿、海皇牙限定版GBASP





这是同时发行的2款对应宝石版游戏中的两只神兽——古拉顿、海皇牙的限定版，无论是题材、精灵还是设计，都极其漂亮！主机分别为红、蓝2种颜色，正好也是对应古拉顿、海皇牙或者说是对应红宝石、蓝宝石的颜色。和小火鸡限定版不同的是，外壳上的两只神兽的底纹图案非常大，占满了整个视野，神兽的眼睛为黄色，若隐若现，而鲜红色/深蓝色的机身更是衬托出古拉顿、海皇牙所在的火山/深海，要么热情似火，要么深沉如海，两种颜色一定有一种适合你！随限定版一起发售的还有相同颜色的包袋，可以背在身上，这也是以前的限定版所没有的。由于限量发行，这款机器在国内也被炒作到1400以上的价位，即便如此也难以买到，能拥有它的人自然非常的少。此外，还有一种是把限定版主机和对应的红/蓝宝石卡带一起包装捆绑发售的套装。





点评：这是笔者认为的最为漂亮的限定版主机，加上发行数量少，还有包袋等附属物，绝对值得口袋迷珍藏！强烈推荐！

推荐度：★★★★★

3、口袋妖怪火红/叶绿限定版GBASP



这又是同时推出的2款口袋限定版主机，是紧随《口袋妖怪火红/叶绿》游戏的发行而发售的，两款主机分别为以火红、叶绿版中的主角妙娃花、喷火龙为主要图案，机身颜色则也和两种精灵身体的主颜色相协调。此外，还有把2种限定版捆绑在一起发售的，还特制了一个长方形的箱子来包装。





点评：总体而言2款限定版的色调都不错，图案也比较大方。唯一遗憾的就是没有把三主角的水箭龟也一起发售，3款限定版同期上市，那就更有纪念意义了。

推荐度：★★★

4、口袋妖怪绿宝石限定版GBASP



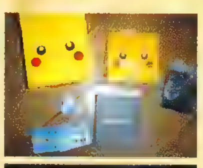


这是去年9月16日和GBA口袋妖怪的最后一部大作《绿宝石》一起上市的限定版GBASP，价格照样是12500日元，可以在网上订购(可惜是日本网站……)。主机以绿宝石游戏中的核心精灵——天空之龙为主题，在主机外壳和按键部分的右下都印有天空之龙的标志，机身则是和天空之龙一样的深绿色，拿在手上既气派又大方，加上天空之龙是所有386只口袋妖怪中最强大的，所以深受口袋fans的喜爱。

点评：最强神兽的主题，协调的深绿色，让这款限定版主机十分抢眼，加上绿宝石是GBA口袋妖怪的终结者，有条件的就和卡带一起购入吧！

推荐度：★★★★

5、口袋妖怪皮卡丘限定版GBASP





本来以为绿宝石限定版会是最后一台口袋GBAsp限定版主机，不料2005年3月5日，任天堂口袋妖怪中心再度推出这款以皮卡丘为主题的GBASP限定版（以前皮卡丘还都只是作为图案，这次干脆作为主题了！），这款主机采用和皮卡丘身体一样的黄色色调，外壳为皮卡丘的脸部形象，破例由红、黄两种颜色组成（以前的限定版主机往往都只有一种颜色），非常可爱！！

汪耀龙	中考过后，是兄弟们的"王者归来"，玩掌机看PG，一个都不能少。
读者资料	15岁，男，730000，甘肃省兰州市

按键部位右下方还有一个皮卡丘的侧面轮廓。

这款主机在国内卖到了近1000元的高价——当然，得到它还有一个办法，就是参加《口袋迷》的抽奖，不知哪些幸运的朋友拥有了它……

> 点评：正所谓有口袋妖怪就有皮卡丘，这款限定版主机更是把这一主题发挥得淋漓尽致。看到可爱皮卡丘的那红扑扑的脸颊，你还犹豫什么？
>
> 推荐度：★★★★

◆Nintendo 64





口袋妖怪N64也发售了两种限定版主机，分别有黄、蓝两种颜色，主机的右方有一只很大的皮卡丘，左边的按键则设计成精灵球。由于机上的皮卡丘是凸出的，立体感非常强，加上在游戏时皮卡丘的面还会发出漂亮的红光，感觉就好像皮卡丘真的在你身边似的！

不过令人奇怪的是NintendoGameCube没有发售任何限定版的口袋妖怪主机，难道和NGC的销售不景气有关？无论如何，NGC上也已经发售了4款口袋妖怪游戏，最近又有一款新的RPG大作《暗黑洛基亚》要上市，希望能够借此机会见到对应NGC平台游戏的限定版主机，不留遗憾。



> 点评：尽管N64在国内并不普及，不过这款限定版还是非常漂亮的，绝对值得收藏！
>
> 推荐度：★★★

◆Nintendo DoubleScreen

1、口袋妖怪乐园限定版NDS

NDS主机自然也少不了口袋妖怪的身影。虽然NDS大作《口袋妖怪珍珠/钻石》版还未发售，但日本口袋妖怪PC中心已于2005 年在口袋妖怪乐园（Pokemon The Park 2005）会场发售限定的口袋妖怪乐园版（Nintendo DS Poke Park Version）NDS 主机了。

大家都知道2005 年口袋妖怪乐园是在日本爱知县长久手及濑户两个会场举行所举办的《2005年日本国际博览会》（就是著名的爱知博览会）中设置的以口袋妖怪为主题的游乐园（《口袋迷》有介绍），而这部限定版NDS连发售地点也限定在该游乐园的商店，其他地方一律没有出售。据笔者的一位日本留学的朋友说，该主机在发售时还只卖给日本本国的公民，因而数量至少是空前绝后的，第一时间入手时到国内时成本达到了1800多元，而同期的普通版NDS售价才1200左右……



口袋妖怪乐园限定版NDS 主机以蓝色为主色调，但绝不是普通的蓝色，拿在手中可以感觉到明显的金属质感！主机正面并印有“2005 年口袋妖怪乐园”的标志，上盖右上方则印上皮卡丘的身影，5月份正式上市，有条件的抓紧入手吧！

> 点评：作为第一部限定版的口袋NDS主机，加上发行量非常有限，颜色也非常漂亮，买来即便舍不得玩，收藏起来日后也完全有升值的可能哦。
>
> 推荐度：★★★★

2、口袋妖怪梦幻限定版NDS

这是由日本口袋妖怪中心宣布的最新的限定版NDS，主机机身的主色为桃红色，非常适合女孩子哦！方向键以及XY键的颜色为白色，外壳和屏幕的左上方则印有暑假即将上映的剧场《梦幻与波岛的勇者》中的核心精灵——梦幻！该精灵也是所有386只口袋妖怪中最难得到的（用金手指的不算^_^），所以可以肯定该限定版主机上市时一定大受欢迎！此外，梦幻身体的颜色是淡紫色的，而且从不同的角度看其身影的色彩会出现微妙的变化！

这款限定版预计将在7月8日发售，也就是配合宣传暑假上映的宠物小精灵第9部剧场。价格和普通NDS一样是15000日元（但实际价格就……），日本的玩家可以在6月23日开始预订，国内的就再等等吧。

> 点评：配合宠物小精灵剧场而发售的限定版主机历来都深受玩家的喜爱，粉红的颜色代表爱情，是否考虑买一部送给MM呢？
>
> 推荐度：★★★★

文/皮卡秋　责编/天意

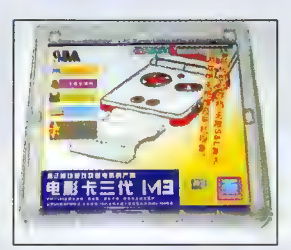
陈嘉庆	一款好游戏不是以画面取胜的，乐趣才是游戏的第一定义。
读者资料	17岁，男，514011，广东省梅州市梅江区楼下塘2号文明小区603

GBA电影卡第三代产品——M3初测

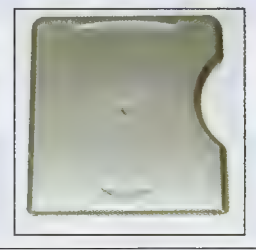
文/Binbin30 责编/天意

目前由西安逸趣科技公司推出的最新GBA电影卡产品第三代产品M3已经正式发售了。该产品在原有电影卡2代的产品上增加了GBA游戏的直接运行功能，并且也加入了时钟、即时存档等最前沿的GBA烧录卡功能。笔者近日收到了该产品的样品，并且进行了初步的测试。

一、产品介绍



M3这款产品是在吸收了原来的GBA电影卡产品的优势和特点之后，专门针对能够运行GBA游戏为目标重新研制开发的最新产品。在外包装上面给人以高档豪华的印象，采用纸盒加塑料外壳的包装形式。M3原来的设计计划是直接能够对应NDS游戏烧录的，但是后来由于国内行货神游IDS掌上游戏机的延迟推出，所以将M3分为2个版本是为了能够满足用户不同情况的需求，将产品的价格控制在比较合适的范围内，目前已经发现为了实现完美的NDS游戏功能，硬件成本远不能控制在预期的范围内。这样对于GBA用户而言将意味着会有不必要的额外费用的支出，所以分为两个版本，这对于一直对NDS抱有不满的GBA玩家而言，无疑是提供了另一种理想的选择方案。M3的GBA版本和NDS版本作为目前唯一支持GBA和NDS游戏同时使用的混合ROM系统的烧录卡（NEOFLASH在NDS模式时无法同时装载GBA游戏，也不能运行于GBA主机）同时又附带了功能非常强劲的电影卡系统和支持NDS的扩展系统，是性价比非常超值的卡带。



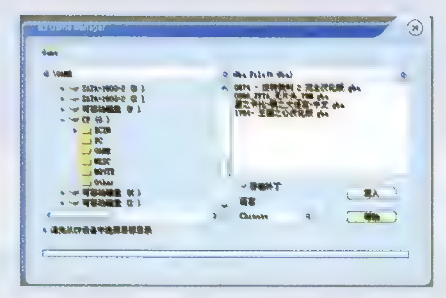
收到的M3样品的外壳颜色是银色的，但是根据逸趣公司的负责人说明目前网上销售的GBA版本M3的颜色是银色。而实际上这个银色的外壳本来应该是NDS版本的M3使用的外壳颜色，由于不延误网上销售的时间所以第一批在网络上销售的GBA版本的M3外壳颜色都是银色，以后正式零售的GBA版本的外壳颜色将会采用其他的颜色方便与NDS版本的M3区分。

M3采用的设计方案与M2是一致的，采用把CF卡内插的方式，这样的设计可以保护CF卡接触良好，CF卡不容易被意外拔出的情况。不过笔者觉得M3的外壳模具做工有待改进的地方，外壳存在少许掉漆、划痕的情况，可能是首批产品的个别情况，希望逸趣公司正式销售M3产品的时候能够改进外壳工艺的问题。

首发的GBA版本的M3具有：完美兼容所有GBA游戏，附带所有必要的先进支持功能（真实时钟、即时存档等），配合Passkey（NDS启动盘）在未来可以实现支持对应NDS模式下的电影播放操作和全屏幕欣赏功能；支持对应在NDS平台上的模拟器运行；支持Demo演示的NDS游戏和非官方制作的NDS游戏，但不能支持NDS的商业游戏。目前网上销售的M3价格是488元。

二、软件介绍

M3的网上销售的版本，目前没有赠送软件，需要的软件都必须在官方网站下载。M3的软件分为2个部分，一个部分是M3多媒体文件转换使用，而另一个部分就是游戏管理软件M3 Game Manager。虽然M3在介绍的时候说明了运行GBA游戏是不需要软件打补丁，但是如果你需要使用即时存档功能，那么必须安装M3 Game Manager这个管理软件才能完成即时存档的功能。



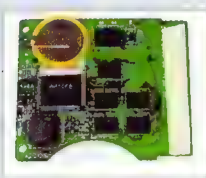
M3 Game Manager软件的使用方式可能不太符合大家的操作习惯。在添加一个游戏的时候

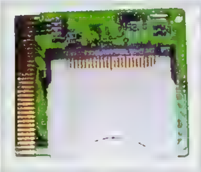
卓建龙	朋友们，让我们在掌机的天堂中相识，而在如梦的人生中一起拼搏吧。
读者资料	16岁，男，233000，安徽省阜蚌市五中高一(3)班

需要在左边栏目中选择好CF卡的所在目录，比如笔者的是G盘，所以选择好G盘符中的GAME目录，然后在右边栏目点击写入按钮就能够选择需要写入的游戏文件。选择好游戏写入的时候会出现提示询问是否采用即时存档功能，如果你需要就可以选择这个功能，此功能对那些有难度的动作或者射击游戏就特别有用了。

三、硬件篇

M3由于增加了GBA游戏运行功能所以采用了6层电路板的设计方案，6层电路板的设计可以让电气性能更加稳定。M3的运行GBA游戏功能是建立在硬件上增加了UBGA封装的SRAM芯片，该SRAM芯片的总容量是256Mbit，也就是GBA支持的最大容量，玩256M的GBA超大容量游戏不成问题。





图片中红色方框的部分就是UBGA封装的SRAM缓存芯片，CF中的游戏数据就是读取到这里才能够正常运行游戏。蓝色方框部分的芯片是M3电影卡的固件（就是M3系统的主要程序，类似电脑主板中的BIOS数据）存放闪存芯片，固件的升级也是依靠这颗闪存芯片来完成。黄色方框部分笔者猜测应该是CF卡数据读取缓存芯片，用来缓存从CF卡当中读取到的数据。青色方框中的芯片就是M3电影卡的核心芯片CPLD（超大规模可编程逻辑芯片）芯片，M3采用了2片CPLD芯片的设计。图片中的电池是用来维持时钟芯片正常运行的必备电池，采用松下的锂充电电池，使用的同时会自动充电。时钟芯片的位置在PCB的背面，采用了与GBA官方设计方案相同的时钟芯片，保证了完美的兼容性。

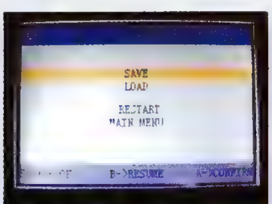
四、测试篇

笔者的测试平台PC部分CPU P4 3.4G，内存1G，Windows XP Media Center Edition 2005系统集成SP2补丁包。CF卡容量256Mbyte，使用GBASP对M3进行测试，测试GBA游戏ROM如下：《逆转裁判2》完全汉化版，《最终幻想战略》中文版，《星之卡比-镜之大迷宫》中文版，《王国之心-记忆之链》汉化版。



M3的运行界面如下图。M3运行界面菜单上下分割分为6个部分，上面部分的第一个菜单就是电影模块，第二个菜单就是音乐模块，第三个菜单就是图片模块；下面部分的第一个菜单就是游戏模块，第二个菜单是电子书功能，第三个菜单就是帮助模块。主菜单界面简单明了，很容易了解每个模块的功能特点。

由于M3采用了CF储存卡，所以GBA的游戏写入速度与采用读卡器的写入速度还有CF卡的写入速度都有很大的关系，但是CF的写入速度的确比多数烧录卡所采用的NOR型闪存芯片快多了。



如果在添加游戏到CF卡的时候是通过M3 Game Manager管理软件添加，那么就拥有即时存档和返回到M3主菜单界面的功能，在游戏中使用L+R+A+B按键就能够切换出M3的特殊功能菜单界面，在这个综合界面里可以完成即时存档和返回M3主菜单的操作。该功能使用起来非常方便，第一次使用也不会感觉困难。

M3运行GBA的游戏需要把CF卡的游戏数据读取到SRAM缓存芯片，那么就需要一个读取的等待时间。测试中发现以《星之卡比-镜之大迷宫》中文版游戏为例，这个128M容量的游戏，从CF读取到能够运行游戏需要18秒的读取时间，读取时间看来很可以接受。测试中上述游戏的存档功能都能够很好的支持，而且即时存档功能也能够正常使用。在测试游戏速度时候，运行《星之卡比-镜之大迷宫》中文版游戏没有发现游戏速度突然变慢的现象，说明M3采用的SRAM缓存芯片的速度能够达到正常运行GBA游戏的要求，GBA游戏运行支持上面M3做得非常优秀。



由于时间的紧迫，这次的M3初测主要测试了M3的GBA游戏运行测试，其他的多媒体功能都没有时间能够详细的测试，还有GBA玩家比较关心的长时间运行能力。笔者将会在下期杂志中进行SC与M3的详细对比测试，希望能够给你一个公平的参考数据。

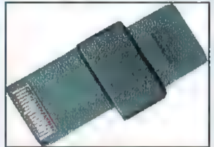
PASSME+XG2=NEOFLASH?

烧录NDS游戏详细测试

目前在NDS烧录卡市场，只有NEOFLASH“独此一家，别无分店”的局面。而且国内目前并没有正式发售NEOFLASH产品，所以购买到NEOFLASH实在比较困难，而且价格都很高，高达1400元的零售价不是一般玩家能够承受的了。不过自从国内能够买到PASSME之后，那么你也可能拥有NEOFLASH烧录卡，详细的情况大家请往下看。

一、NEOFLASH烧录产品分析

NEOFLASH在公布的时候就引起了国内多数NDS玩家的关心，但是当大家看到NEOFLASH实际图片的时候，都不约而同地发现NEOFLASH烧录卡与国内的烧录卡厂家XG的XG2 TURBO 2005系列产品一致。

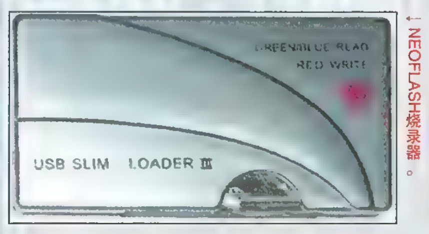


↑NEOFLASH引导卡MAGIC KEY。



↑NEOFLASH烧录卡1Gbit容量。

看到NEOFLASH的烧录卡与烧录器大家都会有一个相同的发现，就是与XG在年初刚推出的XG2 TURBO 2005系列烧录卡是相同的，只是商标和外壳的颜色不相同；而烧录器是完全的一致。而NEOFLASH的不同之处应该就是增加了一个MAGIC KEY的引导卡。因为NDS硬件采用了RSA128bit加密方式，如果NDS主机检测到运行的程序没有RSA加密，NDS就会停止运行程序。而MAGIC KEY的作用就是让NDS利用正版卡带上面的RSA密码而通过密码检测，所以MAGIC KEY必须插上一张正版的卡带，NEOFLASH烧录系统才能够正常运行。笔者不太赞同MAGIC KEY这样的硬件外观设计方式，这样插入NDS的专用卡槽内会向前突出一节，笔者比较欣赏把正版卡的位置改变成为向内折的设计方式，这样就不会太突出一个硬件部分，也不至于容易出现意外损坏的情况。



↑NEOFLASH烧录器。

目前国内没有正式销售NEOFLASH，所以目前NEOFLASH在国内是比较难购买到的。可能实力强的电玩商店会进一些NEOFLASH产品，即使能够购买到，价格也让人感觉到恐怖，512M的版本零售价高达1400元，比日版的NDS主机还贵。真正能够有能力购买NEOFLASH系统的玩家是寥寥无几。而且现阶段NEOFLASH的NDS游戏烧录游戏ROM方面支持也不是很完美。目前NEOFLASH支持的NDS ROM必须是国外的GST小组发布的经过修改过的ROM。为什么需要修改呢？这是因为如果想在GBA接口端内运行ARM9（NDS的CPU内核就是使用了ARM9内核）的程序，就必须把烧录在GBA烧录卡的NDS游戏内容修改以符合采用ARM9运行的需求，如果不修改NDS会对烧录卡的游戏数据采用GBA的方式来处理，这样肯定就不能够运行NDS游戏了。所以NEOFLASH的烧录卡烧录的游戏ROM必须是经过GST小组修改后发布，这样也造成了游戏ROM的选择局限性。所以目前这个第一套NDS的烧录卡实际的组成就是：MAGIC KEY+GBA烧录卡的方式。所以只要能够找到类似MAGIC KEY这样的引导卡和与NEOFLASH烧录卡相同的卡带，就能够自己“组装”一套NEOFLASH烧录系统出来。

二、PASSME+XG2 TURBO 2005=NEOFLASH

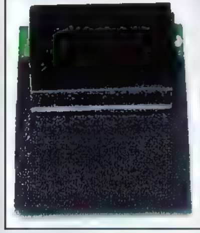
1、购买PASSME

既然NEOFLASH等于MAGIC KEY+GBA烧录卡的方式，那么我们只要先找到类似MAGIC KEY功能的引导卡就能够完成第一步骤。NDS上面的破解都是从PASSME这个设备发布后开始的，因为PASSME可以让NDS跳过RSA密码的检测，从而让NDS运行自制软件，游戏DEMO。但是PASSME这个设备只有在美国才有销售，购买PASSME比较困难。但是功夫不负有心人，笔者通过在论坛上的搜索，终于找到了一位从美国回

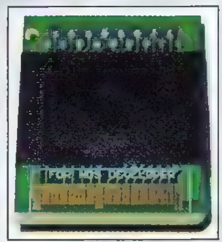
李灿	《机战OG2》真是款BT的游戏，为了取得气熟练度而不得不经常使用“开/关机大法”……
读者资料	19岁，男，610200，四川省双流县103厂内西南航空保安护卫专修学院安检2班

国的朋友，他手上正好有PASSME，而这些PASSME实际上就是PASSME的开发者觉得网上销售PASSME太过繁琐，所以一次性把剩下的PASSME全部销售给了那位朋友让他代销，而且PASSME销售的价格也不贵，包含EMS邮费价格是145元，笔者马上购买了一块PASSME。

经过2天的邮寄路程，PASSME终于到了笔者的手上。PASSME的外包装是采用一个小纸盒包装的，这个纸盒很精致，就像礼品店里的礼品盒。打开纸盒后PASSME的容貌就出现在笔者面前。

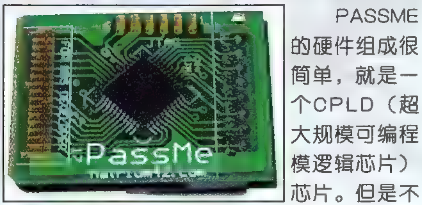


↑PASSME正面。



↑PASSME背面。

PASSME是没有外壳保护的，只是使用了电工黑胶布把主要的芯片部分，和插卡部分包裹了起来。PASSME所采用的PCB（电路板）很厚，所以不容易折断，即使没有外壳保护也不容易损坏。PASSME是个人制做的产品，所以在数量达不到一定规模的时候是不会设计外壳，所以没有外壳的设计笔者认为也是合情合理。PASSME的正版卡插槽就是采用了笔者欣赏的像内插的设计方式，这样设计比MAGIC KEY突出一个部分好多了，NDS卡带向内插，不会突出一步分，比较美观。实际上NEOFLASH的MAGIC KEY就是PASSME开发者授权生产的产品，所以严格意义上来说MAGIC KEY就等于PASSME。只不过MAGIC KEY有外壳，硬件设计有所改动罢了。



↑PASSME的CPLD芯片。

PASSME的硬件组成很简单，就是一个CPLD（超大规模可编程模逻辑芯片）芯片。但是不能小看了这枚CPLD芯片，只要在CPLD芯片内写入相应的代码，就能够完成不少的功能。像GBA的烧录卡的控制芯片多数都是采用CPLD芯片的设计方案。通过上面的图片可以看到CPLD芯片的上面有6个金手指触点并且标注了“JTAG”，实际上这个部分就是PASSME的核心代码写入端口，CPLD芯片都有这个写入端口。在生产PASSME的时候，都是先把CPLD芯片焊接到PCB当中，生产完成之后再通过电脑把CPLD的代码输入到CPLD芯片中，这样CPLD就能够通过特定代码完成不同的特殊功能。

小知识：CPLD芯片就是超大可编成逻辑芯片。CPLD能做什么呢?可以毫不夸张地讲，CPLD能完成任何数字器件的功能，上至高性能CPU，下至简单的74电路，都可以用CPLD来实现。CPLD如同一张白纸或是一堆积木，工程师可以通过传统的原理图输入法，或是硬件描述语言自由的设计一个数字系统。通过软件仿真，我们可以事先验证设计的正确性。在PCB完成以后，还可以利用PLD的在线修改能力，随时修改设计而不必改动硬件电路。使用PLD来开发数字电路，可以大大缩短设计时间，减少PCB面积，提高系统的可靠性。

所以采用CPLD设计的关键性在于代码上面，如果你自己拥有PASSME的CPLD代码，自己也能生产PASSME出来。在CPLD的设计上面代码就是CPLD的灵魂。

2、找到与NEOFLASH兼容的烧录卡

笔者在评测XG2 TURBO 2005烧录卡的时候，收到了一套XG2 TURBO 2005容量为1Gb的测试样品。通过与NEOFLASH在发布时候的烧录卡图片对比，笔者发现这款XG2 TURBO 2005的GBA烧录卡产品与NEOFLASH的烧录卡是一致的。也是采用更换电池的方式，卡带的外观与XG2 TURBO2005版本烧录卡相同。有这2个特点，笔者可以断定NEOFLASH与XG2 TURBO 2005肯定有相同的设计，甚至认为就是同一家厂家生产的产品。



↑XG2 TURBO 2005 1Gbit容量与NEOFLASH的烧录卡完全相同。

当初在第一次看到NEOFLASH烧录卡的时候笔者就觉得与XG2 TURBO 2005版本的烧录卡很像，但是当时手上没有PASSME所以没有办法烧录NDS游戏证实。但是现在手上已经有了PASSME，那么这个XG2 TURBO 2005烧录卡就能够发挥更大的作用了。既然PASSME和NEOFLASH兼容的烧录卡都找到了，下期我们就来进行PASSME+XG2 TURBO 2005烧录NDS游戏测试。

（未完待续）　　文：Binbin30　责编：天意

文、责编/天意

NDS游戏汉化前瞻

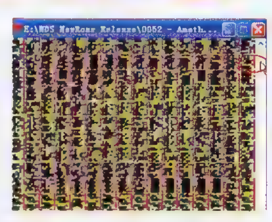
汉化界因GBA汉化受到关注而刮起一阵狂热的旋风后，现在迅速降温，因为GBA已经到了它的晚年。而新出的NDS游戏机目前还没有能够完美运行商业游戏的模拟器，盗版也因为成本过高，技术不够，而胎死腹中，所以新一代的两款掌机的汉化一直停滞不前。晚辈也算是一个小小汉化人，所以在此带领大家看看NDS的汉化情况，以及汉化这些掌机需要突破哪些限制，可能我说的不能算是权威，但是希望可以为各位准备汉化新掌机游戏或者正在汉化新掌机游戏的玩家指引一个方向。也让各位玩家了解汉化此种掌机游戏的突破点在何处。

NDS游戏由于采用的还是和GBA类似的卡带式，容量虽然有提高，加密也相当的复杂。GBA当初的主机还没发售，模拟器却先已经放出的情况不再出现。之后许久许久地都不曾出过NDS游戏被DUMP出来的消息，不过经过国外HACKER小组们历经近半年时间的破解终于成功将NDS游戏导出，由于没有模拟器可以运行游戏，所以并不知道游戏的ROM是否是正确的格式，而模拟界又常常出现因为模拟器的改版而使得ROM重新DUMP的事件发生。近日由于运行商业ROM的模拟器ensata的面市，使得DUMP出的ROM海量般地被释放出来，几乎每新出一款NDS游戏就被DUMP出一款，但是很多游戏都由于需要修改存档格式才能在ensata上运行。这样就使得原ROM的格式与修改后的不同。为汉化带来麻烦。

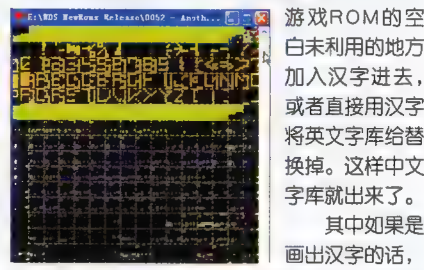
首先来说一下文字汉化的大致流程，获得ROM，运行调试游戏，寻找字库并破解，制作码表，导出文本，加入中文字库、翻译、导入文本，调试除BUG。图片汉化需要这样几个步骤，运行游戏调试，找到图片位置导出、汉化、导入、调试除BUG。一般的难点在于调试游戏并破解字库。本人也曾经汉化过一两个游戏，所以按照之前的经验对NDS的ROM进行了破解。

经过查看发现其实使用了同GBA一样系列的处理芯片ARMS的NDS的游戏也和GBA的差不多，除了3D建模的图像没有使用工具找到，其他的基本上已经破解了。我可是在没有调试软件的基础上破解的哦。下面来说说具体的方法。

打开TLP工具，选择打开所有文件，选中NDS游戏ROM，之后选择查看格式为GBA 4BPP，接着迅速地将ROM扫描一下，一般使用键盘的Page Up和Page Down功能快速的拖动ROM，如果使用鼠标的话会错过，漏过许多有价值的情报哦。



我测试的是0052号NDS ROM，在整个游戏的上面部分稍微搜索一下就会发现此处的图形比较可疑，但是又说不出来，试着用Ctrl+←微调一下ROM行间的间隔。结果我们看到了清晰的字体，因为这是个欧版游戏，所以这些图形已经包含了所有的英文字库。如果我们来汉化的话，多出的汉字将无法导入这30来字组成的字库中，唯一的办法就是将ROM扩容，方法是GBA的一样，在游戏ROM的空白未利用的地方加入汉字进去，或者直接用汉字将英文字库给替换掉。这样中文字库就出来了。

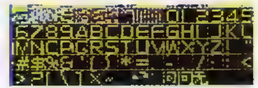


其中如果是画出汉字的话，我们将会发现在英文的游戏中显示将是一件困难的事情，因为原英文是8x8像素的方块。而如果将汉字缩小成8x8像素的话，字就会缩成一团，看不清楚。唯有将字库的显示方法改成8x16或者16x16，才能充分地显示出汉字。这在GBA游戏上可以利用调试字库显示程序完成，但是NDS游戏没有带调试功能的模拟器，所以只好作罢。还是老老实实地将汉字画成8x8像素的咯，虽然这样不大清楚。

测试游戏RR时也会发现字库呈混乱的状态，经过再次调整，字库再次显示正常了。现在来画



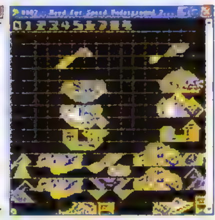
王东升	希望任天堂能给我们带来更大的惊喜，下一代掌机会是什么样呢？
读者资料	23岁，男，400060，重庆市南岸区珊瑚路珊瑚大厦四楼



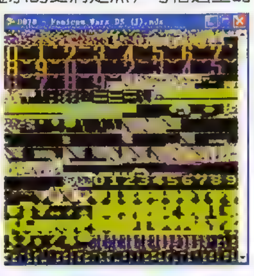
几个汉字进去看看。三个字分别是河、问、无。自己手工画的，不是很好看，如果用软件画8x8的汉字将会模糊成一团的。

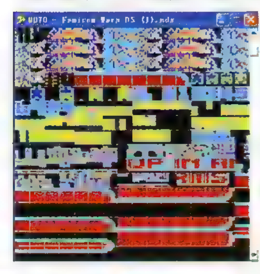
好容易找到一个可以显示文字和图像的游戏，编号002号的Need for speed，虽然也是英文游戏，但是我们将地址跳到A61400会发现这里已经可以显示很多的图像了。虽然不清楚在游戏里对应的是什么内容，但是如果夹杂文字的话就可以进行最基础的图片汉化了。我的这些查找过程都没有经过模拟器的运行调试而是直接将ROM拿来就查，用的是最原始而又最有效的肉眼查找，虽然比较累，比较费时，但是效果似乎相当好哦。



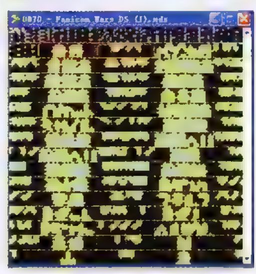


换一个日文游戏来看看吧。我选择的是0070号的高级战争。跳到地址13FC00。我们又在此处发现了大量的可以利用研究的文字。在地址1454FB处，我们可以找到大量的文字，包括汉字，调整一下颜色显示的更清楚点，可惜这里的字是按照汉化法则中的1、2排列的。TLP无法直接拼合，使用Tile Exanmine的话倒是可以利用软件提供的几种拼法将图拼出完整的汉字。在地址14A1F8处我们可以找到阿拉伯数字以及一些破碎的图片。其实我们在玩大战争时就已经发现，

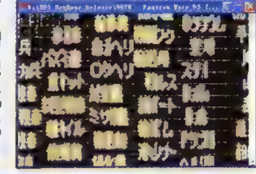


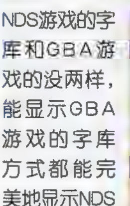


游戏中大部分的武器兵种的造型还是GBA的老版2D造型，所以这些2D图形在ROM很容易就找到，就是这些破碎的图片，还是需要重新拼凑才能完整显示出来。



地址152604处，我们可以直接看到整个整个的汉字，例如红色方框内的汉字步兵，只不过被拆成上下两部分，并被错开排放了，使用的还是1、2排列方式。使用Tile Exanmine开启组合排列方式可以将图形拼成完整的可以显示的汉字了。再往下跳一下来到164C02处，开启组合方式2，切换成1x9的Tile显示方式，这时游戏中的中文字库将完美地显示出来。再测试更多的游戏，我都发现一个问题，NDS游戏的字库和GBA游戏的没两样，能显示GBA游戏的字库方式都能完美地显示NDS游戏字库。







字库的破解完成了，但是由于没有模拟器，无法测试出每个字的码表，没有码表就无法导出文本，我能想到的唯一方法就是通过游戏中的对话，使用差值查找的方法找到字所对应的编码。然后导出文本。这是个相当耗时耗精力的事，上千个字的码表不是一两天能排出来的。当然排出来后就可以直接导出文本，然后翻译，再导回，修改一些对话指针，人物图像指针之类的琐碎小事。至此大致NDS游戏的汉化已经完成，就剩最后的测试了。使用NEOFLASH烧录卡将游戏烧录，然后再运行一下看看吧。可惜我等穷人还没有钱购买这种烧录卡，只有等模拟器完美了再测试了。

总结，我就现在网上能下载到的几个NDS游戏进行了字库的寻找和破解工作，发现如果没有模拟器调试也能很好地完成字库破解，只是工程相当巨大。目前的难点还是在调试运行上。在这里我只是给广大汉化爱好者做一个小小的前瞻。谁去做这第一个吃螃蟹的人谁将获得巨大的成就感哦。

全新另类PSP和NDS 外设集中营

前几期杂志介绍的新一代掌机的选购方法一定让各位看官过足了瘾，其中也介绍了一些值得和主机一同购入的原厂外设，但在国内的游戏店这些外设比较难购买到，一般只有托人到国外去购买或者邮购。而我们去游戏店也会发现有许多不错的非官方或第三方外设，这次我就为大家来介绍一下。希望大家在购买时多加注意多加区别。

PSP篇

购买PSP时同时一定要入手的一样外设是什么？答曰屏幕贴膜，许多贴膜中到底哪种才能让我们放心的购买呢？下面来看一看吧。首先是HORI的贴膜，说到HORI，这可是一家相当出名的专门制作游戏外设的日本厂家，在美国设立了分厂，它的产品大到赛车手柄小到耳机，而且产品的质量相当过硬。HORI的PSP贴膜，东西虽小，但是大厂就是大厂，制作的一点都不含糊。防划，减低反射，贴附简单。只需要将PSP的屏幕擦拭干净后，将贴膜按一个方向轻轻地附上就行了。由于这个贴膜实在太好了，以至上市后迅速出现了假货。从外包装上很难看出真假，但是从价格上倒是很容易分辨。根据我熟识的BOSS的内幕消息，盗版贴膜的价格在20元左右，外表根本没什么太大的区别，就算拆开后用手触摸膜的表面才有区别。而真品的价格大约是50元，中间的差价就有30元左右。盗版商中间每卖一张假膜就能赚30元，一般买PSP的玩家一定会同时购买贴膜，此时正是赚钱的好机会，JS当然不会放过，各位玩家要小心了。由于我帮朋友购买过2台以上的PSP，所以有点资格说一说，贴膜都是购买后立刻就贴上去的，当时看不出有什么区别，但是贪便宜买20元贴膜的朋友在1周后都后悔了，假贴膜在日常稍微不注意碰到粗糙的物体表面就花掉了，用卫生纸擦拭表面也会把屏幕弄花，之后是不得不再重新买一块正版贴膜。而买了正版贴膜的朋友至今屏幕如新。所以在购买时就要注意贴膜的价格，如果低的不合理，那有八成就是假的。还有购买时JS有时会说要行货贴膜还是要组装货贴膜，实际就是在问你是要真品还是盗版。



说过了HORI的PSP贴膜，再来看看一款香港厂家制作的PSP贴膜。厂家是CAPDASE。虽然封面几乎都是日文的，可是反过背面一看，贴膜的使用方法以及使用步骤全部都是英文的介绍。产品除了贴膜本体外还附送一根清扫贴膜贴上屏幕后表面气泡的小塑料条。价格也是20元，质量上肯定没HORI的好，但是比HORI盗版的好。

说过贴膜再评PSP包包。外出旅行，出门办事，随身携带着PSP打发时间是很愉快的事，但是不小心把PSP磕磕碰碰了那可得心疼个半天了。如果PSP有件好衣服穿着，稍微碰一下，也不会伤着。所以这里介绍一款革制的PSP收纳包。是由香港的小蜜蜂公司出品的，这么说呢，这个公司也还算比较有点名气吧。采用的是折叠



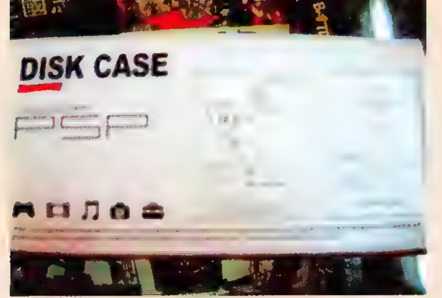
贺天韵	作为一名游戏王，买了游戏就得在不超过10天内爆机。
读者资料	15岁，男，210008，南京市鼓楼区高楼门9号201室



式收纳，打开拉链将PSP置入，然后将拉链拉上，这样PSP就被严严实实地包裹在包中。皮包的皮质还不错，摸上去手感还行，PSP也是正正好好地放入的。可惜的是包包内的空间有限，不能将PSP的电源和UMD等外设置入。但PSP本体中倒是还能放入一张UMD。包的价格适中，40元，相对于一些价格动辄19.99美元的国外制皮包来说是很超值的，推荐哦。

现在的PSP游戏也多起来了，买了几款游戏后就发现UMD光盘一多就没地方放了，不玩的游戏光盘还是继续放回到游戏包装盒里吗？那么多盒子多方便携带啊。怎么办呢？买CD碟包吧。不行啊，那个是给CD或DVD碟用的，UMD有层外包装塑料壳，放进去太拥挤了。那还是买专门的UMD收纳盒吧，DISK CASE。这里就有一款内地





厂商制作的UMD收纳盒，虽然是仿冒外国的，但是做工和包装都还可以。盒子外形有些像香水的盒子，搭扣式的盒盖，打开后是没有分隔开的空间，很空敞，直接将UMD碟放入就可以了。盒盖一旦扣上后就行了，一次性最大收藏四盘游戏。价格为28元。

由于PSP发售的时间比较近，国外确实是出了不少外设，但是国内的外设基本上都是仿造的，数量也好，真正还行的就这些了。

NDS篇

NINTENDO的新一代掌机，虽然一直在传闻任氏的真正主机GBE将在2006年公布，但是目前一切都没有消息，NDS仍然凭借着它优秀的游戏软件，过着逍遥自在的日子。话说回来由于NDS比PSP热卖导致了NDS的外设也比PSP的要多的多，在此我拣几个比较实用的为大家介绍一下。



玩NDS就是要玩NDS的下屏触摸类游戏，这样的游戏创意很高，NDS购入时同机附送两根触笔，一些粗心大意的玩家可能边走边玩游戏，玩着玩着两根笔都会相继消失，不知道笔放哪里去了。下次游戏又没有笔用了，怎么办呢？别急，实际上单卖的触笔还是有的，比如这款外设，一次性包装了长短两枝触笔，适合不同手感需要的玩家。国内厂家生产，价格在20元左右。

触笔是用来在NDS的下屏上划写的，时间一长无论再怎么耐磨的下屏都会花掉，比如我朋友只玩了一周目牧场物语，下屏幕已经成了大花脸了。划伤主要集中在屏幕的中间和四周的四个角上。大公司HORI为PSP做了贴膜自然也少不了为NDS制作贴膜，所以我介绍一下HORI的NDS专用屏幕保护贴膜，质地材料和PSP专用的一样，只是多了一个下屏幕的保护贴，而下屏幕的贴膜则更加耐磨，但是贴上去会发现，下膜的四周有一圈完全没有被贴膜覆盖到，不过并没有影响游戏，因为大部分游戏不会用到那个部分。目



前的市场价格是50元，当然也有打着HORI牌子的假货，但是价格才20元，很容易区别。

NDS的音频输出接口十分怪异，不支持普通的耳机接入，不过HORI还是专门为NDS退出一款专用耳塞。我们来看看吧。耳塞本体采用的是浮动式，轻松地夹在耳朵上，由于两只扬声器的分量很轻，所以不会给耳朵带来任何负担。耳机的阻抗320Ω±10%，音压等级112±3dB，输出功率100mW，再生周波数带域20Hz-20kHz，耳机线长2米，算上扬声器和线的整体重量才39g。玩NDS的《大合奏》时，用此耳塞给你带来的将是一个超美妙的境界，高低音俱全。现在的市价40元，是一款中低价位的耳机。用在NDS上正好合适。





虽然NDS和SP的电池是互通的，但是NDS的独特造型和SP有着天壤之别，所以NDS的专用座充和SP是不能通用的。这里我就要介绍一下我在市面上看到的NDS座式充电器。本体是由塑料制成的，输入的是220V交流电哦，这点使我们避免了再去为NDS购买变压器的烦恼，输出的是3.7V直流电压，将NDS直接插在这个充电座上后就可以进行充电了，和普通的充电器一样，充4小时左右就可以充满了。此充电器是由国内某公司制作，市场价格50元。





既然PSP有它专用的收纳包，那咱NDS也不能少了。看看此款NDS专用收纳包吧。质地材料结实，采用的是折叠式造型，搭扣式的封口。将NDS放入后里面还显得很宽敞，另外内层还有一个小小的拉链，拉开后可以放一两盘NDS卡带。另外此包有两种携带方法，一种是当作挎包垮在肩上，这样走在街上不论男女都很时尚。还一种是当作腰包来戴在腰上，这种姿势的腰包前段时间还是很流行的。想玩随时可以从腰间掏出来就开打。目前有蓝、白、黄三种颜色可选择。其实之前此厂家还专门为GBA和SP制作了收纳包，我当时就买了一个，感觉非常好，把GBA放包里带出去相当吸引路人的眼球哦。

再来一个稀奇的小玩意，传说中的NDS、GBA通用专用手摇发电装置。为什么是传说中的

张维玮	一个掌机，就是一个世界，愿你我的掌机能有一个交集。
读者资料	19岁，男，211101，南京解放军理工大学气象学院六队十三班





呢?因为早在GBA SP如日中天的时候据日本传闻就有了利用手摇发电给GBA SP充电的设备了。只是当时限制与城市的交通不便，市面上完全没有。前几天去游戏店里蹲点时就发现了这个好玩的东西。发电机的输入端有两种接口，一种是为SP和NDS的充电电池专用的接口，一种是为GBA充电的。只是GBA需要另外单买个充电电池组接上。据BOSS说此物很难搞到的，到野外玩，或者长途旅行电池没了，用个手摇发电机可以为GBA SP或NDS的电池充电。已经购买的朋友告诉我，这个玩具必须得连续地匀速地摇才能充电，快一点，或者慢一点的话都不能充电。而且如果需要将GBA SP的电池充满，得需要摇6个小时。我看这样反倒是具有健身的效



果，哈哈。市面售价50元。

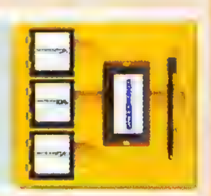


日本最近出了几个新外设哦，来看看吧。7月16日モリガング株式会社发布了两款NDS用游戏卡带收纳盒，以及NDS用液晶屏幕保护贴廉价版。



口袋妖怪主题的卡带收纳盒可以同时收纳NDS卡带三盘，GBA卡带一盘，以及一根触笔。盒子的封面是口袋妖怪的图案，颜色为黄色。此番是为了配合7月16日新的口袋妖怪剧场版的公映，市面售价40元。由于在日本发售，相当难入手的一款外设。







接下来看一看另一收纳盒吧，名字叫口袋卡带6，可以容纳6枚NDS游戏卡带，或者可放入三盘GBA游戏卡带，盒质采用塑料质地，只有黑色唯一一种外壳。售价大约35元。



液晶保护贴膜DS是专门为NDS的上下屏幕保护制作的一种贴膜。贴上膜就算合上上下屏幕都不会有一点点的多出部分，触屏膜在设计时充分考虑了高强度高透光性的材料。整个贴膜售价14元。因为是廉价版的原因吧。

文/马克　责编/天意

PSP墙纸我说了算

SONY的PSP真是件高档而又潮流化的玩具，一年十二个月，PSP每个月都会自动更新一张墙纸，虽然是单一的色调的图但是这种设定确实开创了掌机有墙纸的先河，这点和个人电脑和PPC很像了。但是SONY并未提供自定义墙纸的功能，一年中老是那十二张图看来看去的难免会生厌。而SONY又未提供下载新墙纸的功能，所以这项功能成为了PSP的亮点也成为了蹩足的地方。究竟何时玩家才能定义自己喜欢的图片作为墙纸呢？

这一天现在随着PSP的破解的进一步深入终于来了，近日外国某网站提供了一个可以自由更换PSP墙纸的软件-- PSPersonalize_v1.0，最喜欢新鲜事物的笔者抢先试了回，效果很好，各种缤纷的画面都可作为墙纸，从此PSP将进入一个更加个性化的世界。下面将由我来为大家介绍一下如何使用这种软件，以及该注意哪些步骤。



首先先介绍一下PSP本体中自带的墙纸的命名关系，这个很重要，每一张图片都代表了一个月份，请注意一下名字的写法规则。由于这些图片是存放在PSP本体FLASH芯片中的，而FLASH又被SONY加密了，加密方式没被破解，所以之前想将新图放到FLASH中是几乎不可能的事。

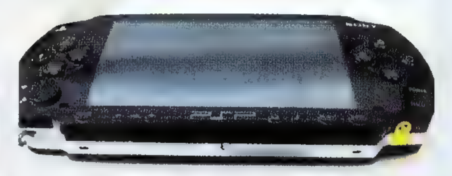
01.BMP	January	07.BMP	July
02.BMP	February	08.BMP	August
03.BMP	March	09.BMP	September
04.BMP	April	10.BMP	October
05.BMP	May	11.BMP	November
06.BMP	June	12.BMP	December

可以从名字中看得出来图片是以BMP位图存放的。BMP是Bit Mapped的缩写，是Microsoft公司为了Windows自行发展的一种影像档格式，在Windows中，BMP通过API函数可以直接读取并绘制，有时也需要我们自己控制，它的存储格式如下：

位图文件结构表		
位图文件	位图文件头	14 字节
	位图信息头	40 字节
	彩色表（调色板）	4N 字节
	位图数据	x 字节

这些资料我们只需要大概了解一下。BMP图片已经被广泛地用于软件开发，媒体传输等领域当中了，不过BMP并不象一些流媒体图片一样可动，都是静态的单张图片。

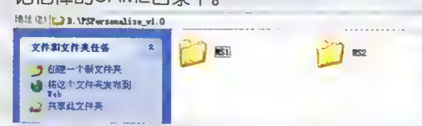
下面开始介绍软件使用方法，首先需要准备一些工具，1.50版以下的PSP一台（含1.50），个人电脑一台，小口USB线一条，两根MSD记录棒，以及你想拿来做墙纸的图片。







我们先把将PSP通过USB线连接到PC端，并将第一根MSD棒插入PSP，然后将软件PSPersonalize_v1.0从压缩包中解出来，这时会产生两个文件夹，一个是MS1，一个是MS2，将MS1整个文件夹都复制到第一张记忆棒中的GAME目录下，这个是主程序，关键就靠它了。断开USB联线，拔下第一根记忆棒，换上第二根，然后再将MS2文件夹复制到第二根记忆棒的GAME目录下。



接下来就是处理图片了。因为PSP的特殊要求，必须将你准备好的壁纸稍微地修改一下，先将图片的像素处理成300x170大小的，然后再将格式转换一下，在使用PHOTOSHOP处理图片时，选择另存图片为BMP位图格式时，系统会自动提示你是否将图片保存为8bit，16bit或24bit色的

庄思	如果PG是流星，我等着你。如果PG是行星，我陪伴你。如果PG是彗星，我追定你。
读者资料	16岁，男，362100，福建省泉州市惠安县惠泉北路广电局综合楼604室

图片，选择16 bit的，否则PSP将无法识别。一般图片经过此番处理之后大小会变成149k，如果大于151k的话，PSP也是无法识别的。存储后就可以将此图片复制到第二根MSD的主目录下了。

在此时需要注意命名规则，例如如果需要更改7月份的壁纸，那么就将新制作的壁纸命名为07.bmp，而不能命名成7.bmp，这样系统将不能识别此图片，但是如果命名成07.bmp，07.bMp，07.bmP，07.BMP，07.Bmp，07.bMp，07.bmP，07.BMp，07.BmP，07.bMp，07.bMP，07.bmP都是被允许的。

下面将开始最艰难的步骤，玩家需要眼急手快，不然我可不能保证一定成功哦。拔下第二根棒子，换第一根，然后和运行PSP用的模拟器一样在GAME项中运行PSPersonalize，这时会响起熟悉的PSP广告语。



之后按○键进入程序，这时会出现PSP的LOGO，赶快趁LOGO没有消失的时候将记忆棒弹出，此时会停留在黑屏的状态，手要快，迅速将第二根记忆棒插入PSP，如果速度慢了，程序就直接进入完成画面了，插入后可以看到记忆棒读取指示灯会不停闪烁，画面将出现一个对话提示界面，是否将根目录下的07.bmp图复制作为壁纸，按○键确认，很快提示完成复制。至此整个操作就完结了。按HOME键回到PSP主菜单，可以观赏一下新的墙纸了，是不是比原来的那张单调的青一色的图要好看多了呢？



下面是笔者制作的墙纸，在挑选作为墙纸的图片时应该注意图片的底色必须是深色的，太亮的话会将PSP的操作菜单的字体掩盖掉。图片必须符合原来的比例，直接压缩成300x170的话画面会被强行压扁，实在不行的话可以使用PS将图重新剪裁一下。



如果当前是5月，却更换了7月的墙纸，当然更换好后是不能立刻看出效果的，这时可以将系统的时间改成7月，这样墙纸就能自动更新为刚换过的新的了。不过此过程中容易出现白屏，不必担心，这个是正常现象。再去确认一次时间，退回到主菜单，这样画面就会恢复正常，如果还是白屏，只能重新启动机器，这样也会使画面恢复正常。但是一旦将墙纸刷成自定义风格的后如果想换回原来的墙纸的话，只有使用软件重新刷新PSP的版本了，所以在替换前要做好心理准备。



目前软件支持的PSP版本为1.0和1.50版，使用方法也完全一样，我测试过1.51版的PSP，运行那个程式时倒是正常的，但是一旦将第二根记忆棒插入后系统直接跳到完成画面，返回菜单后墙纸并没有改变。看来为了玩游戏刚刚升级到1.51或1.52版的玩家这下又得等新的破解了。最后放上一张来自小说封面制成的墙纸。



文/马克　责编/天意



《三界传说》比武招亲隆重开幕





“长安富户慕容家，粮田千顷，家财万贯。更有三千金，千娇百媚。在父亲的引见下，三人自幼拜月宫仙师学习了一些拳脚功夫，谁曾想诺大的长安城，竟无一男子可打败她们。如今，慕容家二小姐年方二八，欲寻如意郎君一名，光阴如梭，半年之后，仍无中意之人可做慕容家的成龙快婿。急中生智之下，慕容家姐妹三人自作主张，决定比武招亲。由于三人为孪生姐妹，相貌十分相似，因此，每人都将在比武期间亮相长安城，挑战各路来打擂台的高手。但是，真正的二小姐只有一人，你不仅要找对人，而且要打败她，拿到她身上掉落的“山盟海誓”卡，才能成为真正的有缘人，成就一段美好的因缘，拿到真正的结婚钻戒。如果你碰到的是慕容家另外两位大小姐，只要战胜她们，也可以得到丰厚的红包和嫁妆，包括各种难得的卡片和不少的银两。”这就是《三界传说》比武招亲的由来。

2005年7月12日，自从三界传说中的三位美女正式宣布比武招亲之后，很多慕名而来的江湖豪杰或者新手小虾就已经聚集在长安城周围，摩拳擦掌等待三位美女的出现。零点的钟声一过，整个长安城开始热闹起来。平时子夜十分很少看到如此壮观的场面。而从内部消息得知，为了迷惑众人，慕容家三位美女每次只以2个人的形式出现在城市周围。时间一分一秒地过去了，等了将近一整天的人们昏昏欲睡的时候，就在这时慕容家小姐悄无声息地出现了……先是21点慕容岚出现在城南草地，并干净利落地干掉了两个低等级玩家。接着慕容枫悄悄地从后门出城在城东小路等待各大高手。阴差阳错，被几个迷路的玩家发现了。就这样，一场你追我赶的擂台赛就这样开始了。慕容家小姐们显然低估了玩家们的实力。从21点到午夜零点，发生战斗不计其数，而成功打败慕容小姐的就有1000多人……最终打赢了的玩家们都得到了慕容家小姐们派送的道具红包。可是，真正能够得到“山盟海誓”卡的有缘人和慕容家二小姐却始终没有出现，究竟有谁可以赢得慕容家二小姐的芳心，获得钻石对戒呢？

在手机上开始荒岛之旅

话说郑和第二次下西洋时，蛋头任职郑和物资船的船长，负责郑和船队的物资调用工作，船队出海当天就遇到了罕见的暴风雨，物资船和船长蛋头被暴风雨卷入了海中失踪了。等蛋头醒来的时候发现周围居然是个荒岛。一个原本一直被时间和任务支配的男人，某天醒来突然发现他到了一个没有时间概念，没有工作概念，无须为未来做太多打算的世界……这时的感觉真是万念俱灰。此刻站在我们面前的不再是原本那个略微发福的蛋头，而活脱脱的是一个消瘦憔悴、衣不遮体的幸存者。当他站在沙滩上对着岛上喊：“喂，有人吗？”回答他的只有海鸟的叫声和无奈与苍凉……他明白了从现在开始他必须被迫进入石器时代了。于是他开始面对现实，首先要做的是取火和搭个遮风避雨的窝，利用和他一起飘到岛上的包袱中有用的东西来谋生，剥椰子、捕鱼、取火……他在一个沙滩上画了一张脸，并给这张脸起了个名字——三宝，这样他就能时不时地和三宝大声说说话

付开裔	在不玩SP时就随手丢在床上，可后来不小心一坐，屏幕全碎了，真是……
读者资料	男，18岁，湖北武汉汉阳区江南四村157号2楼2门1号，430050

了。OK！现在蛋头的命运就开始由你来支配了，他能否逃离这片荒无人烟的海岛就看你的了。

这款游戏是国内首款以荒岛为冒险题材的手机游戏，它具有多种结局，玩家可以分别尝试不同的结果，你可以用多样的道具配合多样的组合实现多样人生。游戏中设计了独特的材料数据组合系统，可以进行制作，烹调，如果你实在不想离开这个孤岛，那挑战一下天下第一厨也是一个不错的主意。该游戏的画质表现不错，人机界面方面也很人性化，非常容易上手。闲来无事时，不妨在人群之中尝试一下荒岛余生的感觉吧。



波斯王子登陆手机

著名大牌游戏《波斯王子》系列的最新作品《波斯王子武者之心》正式登陆手机。这款中文版《波斯王子武者之心》具有极强的视觉效果和神秘的西亚背景，该手机游戏产品充满浓郁的波斯文化氛围，玩家将要操控波斯王子展开与命运的对决。我们现在身处中古世纪时期，你父王的波斯王朝是地球上最强盛的民族之一，在一场战役中，你的父王波斯国王与你战胜了印度国王和他的大军并掳走了他的宝贝女儿。在印度皇宫内大肆搜括来的奇珍异宝里，发现了一只奇特的沙漏与一只神秘的匕首。结果年轻气盛的王子——你，不慎落入邪恶宰相所设下的圈套，将时之沙由沙漏的封印中释放出来。在一瞬间就让整座皇宫顿时变成一座死城，所有的居民与生命体都遭受到时之沙力量的影响而变成沙怪，除了王子你、宰相与被绑架的印度公主法拉外，其余无一幸免。现在还有机会挽回这个错误，让波斯王国回到往日的面貌。这一切都系之在你的身上，发挥你身上仅存的勇气，这是你唯一的机会。让我们一起来挑战一下这个明亮、干净、充满幻想的一千零一夜的童话吧。



手机电视台开播

随着手机主频和屏幕素质的提高，手机已经成为了一种最新的传媒载体，成为近几年内各大媒体公司角逐的战场。近期，国内软件公司捷通华声就推出了一项专为高速CDMA1X网络设计的移动视频服务——《捷通新视界》，此服务可以让你随时随地在手机上收看流畅、高品质的音乐MTV、视频点播、在线电影和各类电视节目。这项服务操作简单，快速高效，清晰质感，丰富多彩，目前市面上大多数CDMA手机均支持此项服务，如果你恰好拥有一部支持CDMA1X网络的CDMA手机，那不妨一试，不过前提最好是你的手机已经办理了CDMA1X上网包月服务，否则无线视频所产生的流量会让你的钱包迅速减肥成功。

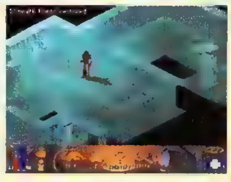


张帅	让我们在游戏的人生中做朋友，共享掌机带来的无限欢乐。
读者资料	男，13岁，江苏徐州大屯煤电公司3村8号楼306室，221611

本期PDA游戏 TOP5

Ancient Evil

游戏类型：RPG　上市日期：2005年7月
官方网站：http://www.ppcstudios.com
适用机型：Pocket PC；Smartphone

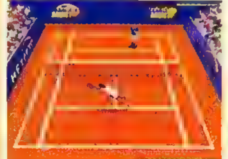


这款名为Ancient Evil（蛇祭之咒）的游戏为PC版同名作品的移植版本，游戏共拥有十四幅地图，其中包含户外和地下环境。每一幅地图的面积都非常复杂广阔。升级的3D引擎支持D3D，提供了光影、动作加速等特效。这款游戏中敌方怪物和各种魔法都非常丰富，而且游戏还使用了最新的3D技术，每种魔法的效果设计都非常火爆，各种特效层出不穷。除此之外，这款游戏还支持VGA高分辨率显示。另外，它的官方站还提供了游戏演示视频下载，感兴趣的朋友可以到那里下载，先过过眼瘾。

Tennis Addict

游戏类型：SPG　上市日期：2005年7月
官方网站：http://www.handmark.com
适用机型：Pocket PC

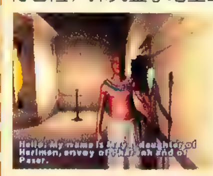
乒乓球一直都是国人最强的球类运动，但玩多了也有些腻，不妨换这款网球游戏解解闷吧。这款网球游戏采用了全3D即时演算设计，游戏中为我们提供了练习赛，俱乐部联赛和各种杯赛等多种比赛模式。另外开发公司还专门为这款游戏制作了原创音乐，在动感十足的音乐伴奏下来进行网球这项动感运动实在是再合适不过了。此外，游戏中还为我们提供了多种比赛场地可供选择，草地、红土、硬地，想怎么打就怎么打，自由度相当高。



Kingdom Tactics

游戏类型：AVG　上市日期：2005年8月
官方网站：http://www.clickgamer.com
适用机型：Pocket PC

法老、金字塔、狮身人面像……这些古老而神秘的名词永远充满了魅力，《埃及预言》(Egyptian Prophecy)就是一个发生在古埃及的故事，与大多数解谜游戏一样，它也是一款PC同名游戏的移植版本。在这款游戏中，玩家必须在埃及法老雷姆西斯二世的统治背景下进行冒险，探究金字塔里的种种谜团。这款游戏的画面非常精美，操作方法也很简单，只需用触笔点击屏幕便可过关斩将，另外，使用界面也相当简单易懂，很有亲和力。



Pocket UFO

游戏类型：SLG　上市日期：2005年7月
官方网站：http://www.smksoftware.ru
适用机型：Pocket PC



一看名字我们便知道这又是一个和外星人有关的科幻游戏，故事发生在一个奇幻的未来世界中，在游戏中玩家将指挥地球联邦军（请注意不是高达，如有雷同纯属巧合）来击退来犯的外星侵略者。在游戏中，你必须正确地使用各种战术才能获得胜利，把那些丑陋的外星猩猩送回老家。该游戏采用了斜45度的3D视角，游戏场景与人物角色也全部采用了仿3D制作手法，令游戏本身的立体感很强。

Plumbin Frenzy

游戏类型：PUZ　上市日期：2005年7月
官方网站：http://www.pdamill.com
适用机型：Pocket PC

一款类似接水管的游戏，非常轻松有趣，地铁公车上打发时间的超级利器。自从《疯狂火箭》继《ZUMA》之后风靡全京城各大写字楼以后，笔者也禁不住耳濡目染一失足成千古恨，迷恋上了这种一直以来都遭自己鄙视的“弱智”小游戏。不过自从上瘾后，发现只有这样的游戏才是真正的“游戏”，在这里胜负成败都不重要，我们所得到的就是真正的休闲享受，其实，这才是游戏的真谛，高兴就好。



孙一晟	想起前几天在《掌机迷》论坛上问的问题，看到许多热心网友的回复，心中又一次感动。
读者资料	男，15岁，四川资阳雁江区教育局电教馆，641300

本期手机游戏 TOP5

水浒狂想曲

游戏类型：RPG　　上市日期：2005年7月
官方网站：http://www.sinomobile.com.cn
适用机型：Java

当年水浒一百单八将，劫富济贫，替天行道，视朝廷如无物，那种霸气，那份豪情，让生活在都市中的我们不禁神往。现在一款由国人制作的手机游戏《水浒狂想曲》正式启动，各位身怀侠义心肠的玩家可以在这里大展拳脚了。这款游戏属于角色战棋策略类，场景丰富，人物刻画逼真传神。在多达十五个关卡中玩家将面临无数挑战。多种类、多属性的强大武器装备，让你如虎添翼。游戏中共有刀客、弓箭手、法师等九种不同特色职业供你选择。此外，游戏还设计了30种武功招数和20多本武功秘籍，说不定你还可以找到那本失传已久的《九阴真经》。



人间大炮

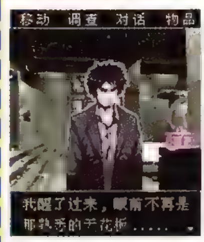
游戏类型：ACT　　上市日期：2005年7月
官方网站：http://www.mig.com.cn
适用机型：Java

看到这个名字是不是很熟悉？不过可惜这不是《恐龙特辑克塞号》，而是一款类似经典Flash游戏《打企鹅》的“炮打真人”游戏。在这款游戏中你就是人肉炮弹，你的使命就是满怀献身精神，化身为一颗炮弹，然后把自己装进大炮里，利用大炮的推进力和自身的力量，在空中撞击一切可以撞击的东西，来挑战那些“肉弹”前辈们创造的不朽记录。不过很可惜，这次不是打企鹅，而是你被打！



救赎

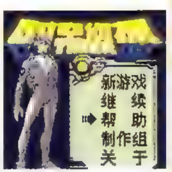
游戏类型：AVG　　上市日期：2005年7月
官方网站：http://www.greatelsoft.com
适用机型：Java



《救赎》是一款经典的解谜类游戏。故事从一名普通商人吴大秀某天突然被绑架开始。当他醒来的时候突然发现自己被囚禁在一间密室里面，与自己作伴的只有四面墙和一台电视机！“天那，到底发生了什么？”然而不幸才刚刚开始，有一天他从新闻中却看到了妻子被人残忍杀害，而自己竟然成为了警方通缉的杀人凶手！到底是谁策划了这起惊天大阴谋？看到这里对故事的情节与画面是否有似曾相识的感觉？没错，这款游戏根据韩国经典影片改编而成。而你在游戏中的任务就是找出幕后真凶！

时空侦探

游戏类型：AVG　　上市日期：2005年7月
官方网站：http://www.greatelsoft.com
适用机型：Java



大名鼎鼎的侦探福尔摩斯相信大家一定都非常熟悉了，这款最新的冒险游戏——《时空侦探》，将带你寻回童年时的感觉。该游戏的剧情借鉴了《福尔摩斯探案集》中扣人心弦的侦探情节，与小说不同的是游戏的背景是发生在交错的时空中。游戏讲诉了一个发生在未来时空，人类的科技水平已经高度发达，终于发明了能够穿越时空的机器，但是随之而来的是很多心怀不轨的人，他们凭借当代的武器回到过去成为世界之王。而你的使命就是阻止他们。在游戏内容设计中，设计人员加强了剧情及谜题方面的设计，其中的谜题设计类似于生化危机的道具组合系统，同一份材料通过不同的组合可能获得不同的道具，如何解开这重重谜题，看你的了。

火影女忍者

游戏类型：ACT　　上市日期：2005年6月
官方网站：http://www.mig.com.cn
适用机型：Java

年幼时遭到邪恶黑飞龙灭门的女忍者-顺，被隐居山林的顶尖女忍者所救，侥幸逃过一劫。在学得一身忍术绝技之后决心复仇。《火影女忍者》是一款古埃及风格式的动作冒险游戏。游戏的画面主基调以埃及丛林和金字塔为主，平缓的色彩渲染了复仇的气氛。整个游戏的背景及人物造型让玩家仿佛置身于古埃及的环境中。由于游戏对跳跃和转身攻击的要求比较高。另外，意料不到的各种机关也是你前进的绊脚石。这款游戏可玩性很强，画面和效果都很出色，算得上是近期手机动作游戏中的翘楚。



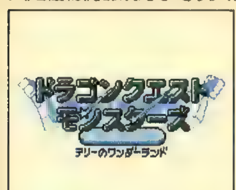
陈霖	雪人在36期中说祝我们暑假愉快，可我刚好中了奖，所以我在这暑假肯定很愉快。
读者资料	男，17岁，浙江缙元县，321400

DQM—勇者斗恶龙

机种：GBC	厂商:ENIX	发售日:1998年
类型：RPG	容量：16M	经典度:★★★★★

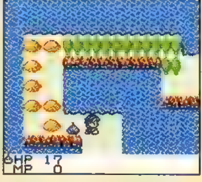
一句话评语：秉承了正统风格的外传类型养成游戏，不输给口袋，非常好玩。

在本栏目做了这么多期了,养成类游戏的始祖口袋妖怪都介绍过了,怎么能不介绍一下这个号称当时可以和口袋妖怪系列并驾齐驱的游戏呢。勇者斗恶龙是日本的国民级游戏,RPG类游戏的祖师,在亚洲DQ系列的影响相当广泛,玩游戏的人如果没玩过一款DQ,就不能算是真正的玩家。而没有玩过DQM的玩家的游戏人生是有缺陷的人生。如今在很多游戏中出现的史莱姆,恶龙等等的这些非常经典的敌人角色最早都是在DQ中出现。踩地雷式遇敌方式,回合制的战斗模式,强大的BOSS战等等的一切都成为了之后出现的RPG游戏的模仿对象。SFC上的DQ6新设计的怪物捕捉养成系统在引起了巨大轰动效应后,ENIX也看到了养成类游戏的广阔前景,于是单独将这一系统强化后做成一个游戏,在GB上推出,这个就是DQM了,勇者斗恶龙怪物篇,集勇者斗恶龙系列中所有的怪物甚至是BOSS级敌人于这个游戏,只是怪物们都成为了可以入手饲养的可爱宝宝了。



游戏的故事情节还是比较老套的,主角是小时候的DQ6剑士特瑞,夜晚睡觉前,姐姐被怪物抓走了。为了救回姐姐特瑞义无反顾地和小绵羊一起进入了大树国,国王说如果取得了星降夜的怪物大赛的冠军那么那个夜晚许下的任何愿望都将实现。所以可怜的小孩在万恶的国王叔叔的威逼利诱下参加了怪物大赛。经过一次次的挑战，虽然比赛的难度等级在不断地提升，但到了最后终于获得了S组大赛的冠军，也实现了愿望，不过当一切结束的时候特瑞发现这所有的只是和姐姐做了一个相同的梦。好老套啊。游戏中的剧情如果细看的话有不少很有趣的东西，比如中途会有个圆木国国王乱入向大树国挑战，坏崽中途的乱入，天空之龙在牧场上空的盘旋，最后的BOSS魔神迪兰的出现，国王大叔化身成徽章叔叔，满足王妃的各种愿望换得各种道具等，都可算是DQM中的亮点。

但是真正吸引玩家的是怪物系统，一共出现的150多种怪物。并对DQ系列出现过的怪物进行了一次大分类，史莱姆系、植物系、鸟系、龙系、虫系、恶魔系、死灵系,甚至还有历代BOSS组成的????魔王系全十个种族。不同的种族有不同的成长度,比如说龙系攻击高，防御高，魔法强，HP多，但是升级需要的经验多。而鸟系升级需要的经验少,速度快,攻击低。魔王系的升级满,魔法等级高,升级全能力成长很疯狂。怪物的各项综合能力则按星星的多少来评价，星星越多，能力成长越好，如果是四星级怪物则可以算是这个种族中最强悍的了。不同性别的等级10以上的怪物可以自由交配，不同的种族之间也可以互相交配，而魔王系的怪物则不能在野外抓获，必须由交配获得。而有玩家专门统计了一下所有怪物的交配方法,居然有1040种之多。怪物经过交配后还可以获得带+号的数值，交配的越多,+的数值越多，数值越多成长时学会魔法的等级越低。此外交配的父母学会的魔法交配后可以再合成新的魔法给子代学习，超强力的新魔法也可通过这个方法习得。同时父母的魔法抗性也可以通过交配的方法遗传给后代，某一种魔法抗性如果达到3则可以完全免疫这种魔法的攻击，但是魔法抗性并不是随着交配的次数多而单纯的提升的，这个需要调查怪物的基础抗性，当然这个也属于隐藏属性，游戏中并不能直接查看出来，必须得去战斗中测试魔法的抗性。野生的怪物抗性和交配的也有很大差别，如果将怪物的所有抗性都提升到3，那么这个就是传说中的全金属化怪物，所有的魔法攻击无法对它造成伤害效果。怪物除了野外抓捕,交配获得，还可以通过从外国的怪物大师的手中抢过来(这是口袋妖怪没有的设定)，往往到后期一些合成魔王系怪物的特殊怪还必须得通过这个途径获得。游戏中还有正常流程没有出现过的一个最终的魔王，需要除此外的全部的魔王系怪物交配才能获得。他的名字叫“暗黑多雷安”，杀戮与破坏之神,关于他的介绍可以参看本期的史艾帝国。



游戏的隐藏要素相当丰富，达成一周目后再开游戏出现的隐藏迷宫，玩小游戏出现的隐藏迷宫，收集徽章出现的隐藏迷宫，和满足全迷宫通过才会入手的小绵羊等。此作在国内和日本拥有相当数量的一批拥趸，此后ENIX又陆续地推出了二代的两个版本以及GBA版的三代，可惜第三代将原本非常完美的交配系统给完全摧毁了，取而代之的是用怪物的心来生成新的怪物。总之DQM是可以消耗大量时间的游戏，但是也是个非常耐玩的好游戏。

文/马克　责编/天意

潘浩	翻开足有一箱的PG,回味着GB至GBM的历史,在NDS与PSP幻想中,带着小小质量的卡带，看着小小PG，真想说：“爽！爽！”
读者资料	男，16岁，安徽铜陵铜化新村17栋203室，244000

激震的银河—经典大集合

机种：WSC	厂商:BANDAI	发售日:2001年
类型：SLG	容量：32M	经典度:★★★★☆

一句话评语：重新制作的彩版并不单纯地加强了画面，系统也一并得到强化。

1999年还是在那个GBC称霸掌机世界的年代,BANDAI的神奇小天鹅上出现了一款全新的机器人大战游戏,不是第X次的系列,而是全新的系列。Super Robot Wars Compact,相比GB上的第二次机战G,画面有了质的飞跃,不但如此,PS版的机战F中的机体悉数登场,超量的隐藏要素,赢得了众多玩家的支持,获得了热卖。

2000年，WSC发售，时隔一年，2001年，GBA发售,与此同时，眼镜厂将老版黑白的Super Robot Wars Compact重新制作成彩版发售，新的游戏并不是单纯地将画面制作成彩色，游戏新加入了很多要素,并革新了系统。本作延续了机战A的援护攻击和援护防御这个精彩的设定，取消了前几作的机体2动，新加入了机体动画特写，FREE ORDER STAGE系统完全可以让玩家自由地选择想玩的路线，而不受游戏中选择对话的干扰，技能协调系统则更加平衡了人物的精神和技能，游戏时的人物能力过于低下的也可以通过此系统调整。



游戏晚于机战A发售，使得Compact只被很少一部分WSC的玩家关注，而WSC的普及量又怎么能和强大的GBA相比呢。C-WSC受冷落也在意料之中。从根本上来说完全是眼镜厂在战略上的失败，虽然是不同平台的机战类游戏,但是GBA和WSC却是同一领域内的竞争对手。在GBA那种32位平台近乎于SFC的强大硬件机能的面前WSC上的任何游戏都立刻暗淡了下去。试想同是机战游戏，有画面更鲜艳的音乐更动听的，有谁还会想到只有简单MID，粗糙画面的Compact呢？然而到了现在四年后我们有了理由将Compact拿出来，只是将其作为老游戏回顾一下，毕竟作为PS2版的IMPACT的开山之作还是有不少博彩之处的。

宇宙世纪XX00年，新人类的概念被人们逐渐地重视起来，而一直在研究人类进化方法和方向的人—破岚创造博士更是研究出了两台类人型机器人，不幸的是两台机器人在启动实验时暴走，将破岚的火星实验室摧毁后，为了完成破岚的不完整的人类进化理论而对地球圈宣战。在白色木马小队的努力下机器人被摧毁。一年之后，继承破岚思想的人们在宇宙中找了栖身之地并建立了殖民卫星，宣告吉翁公国成立并发动了对地球联邦的独立战争。地球联邦的特殊防卫小队—郎德·贝尔为此而成立。此役称为一年战争。此时前次大战中的亡灵也在蠢蠢欲动，外星人的到来，等一切混杂在一起，一场新的战斗即将开始。每次看似都很类似的故事背景却依然很有意思，居然将泰坦3中寻找人类进化方向的破岚创造和敢达中的新人类联系起来，光子研究所和早乙女研究所则成了超级机器人们抵抗人造机器人侵略的大本营。



本作抹消了主人公的存在，所有参战的动画人物们可以说人人都是主角，玩家想谁做主角就可以主力培养谁，让他参加更多的战斗获得更多的经验。游戏中有机战A中没有出现的重战机，敢达F-91，圣战士，等超人气角色，将他们培养成以一当十的ACE吧。FREE ORDER STAGE系统将整个流程分作第一章 魂之故乡篇、第二章 地上侵略篇、第三章 コロニ 国家篇、第四章 地上决着篇、第五章 宇宙决着篇和第六章 ペンタゴナ・ワールド篇共六篇33话。除了每篇第一话和结束话固定外，中间的关卡皆可自由选择流程，并且根据选择次序不同而入手的过关道具也不同，不少隐藏机体也随着玩家选择的路线不同而不同。想要玩一两次就收集完全部的机体几乎是不可能的。全新的技能协调系统，根据过关回合数可修得额外的机师技能，每个机师可修得最多四种技能（包括原技能）。关卡消耗回合数和获得技能关系如下：6回合或以下－集中力（精神消耗为原来的80%），7回合－斗争心（出击气力+5），8回合－精神力+20（Compact+10），9回合－命中率+20（Compact+10），10回合－必杀率+20（Compact+10），11回合－底力(原有底力者可以升级)，11回合后无所得。本作的援护系统被设定为相邻的两机体只有处于同一地形上才可以发动援护攻击，援护防御在援护机体的HP不足以抵挡此番攻击的情形下系统会自动取消，而所有类型的援护次数就是机师的等级数，意味着只有等级高了才能多次援护。并没有后期机战出现的不是同一动漫中出现的机师不可发动援护的设定。另外游戏特别强调了气力要求，气力满点后的攻击伤害和普通气力的攻击伤害有一倍左右的差值。

正是由于没有原创角色的加入使得玩家打到最终话会发现，原来最终BOSS居然是泰坦中的ドン・ザウサー。对于眼镜拿此人来充数可能玩家会严重不满，但是难度还是相当大的。

文/马克　责编/天意

张一帆	人是铁，“机”是钢，一天不玩想得慌。
读者资料	男，16岁，湖北武汉江岸区，430012



责编/暗凌

游戏研究



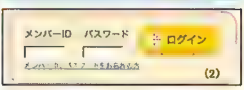
打造自己个性化的口袋空间

《口袋妖怪绿宝石》引入了不少新要素，其中既有宝石版特有的秘密基地，也有绿宝石版中增加的鲜为人知的精灵箱壁纸更换功能，尤其是新壁纸的获得需要根据自己的游戏ID到网上查询相应的密码，既打破了以往国内玩家无法参加任天堂组织的任何活动的限制，又使得每个玩家的存档更具个性化。下面我们就来详细介绍这两个系统的使用方法。

—— 个性壁纸篇 ——

首先我们先要知道游戏中主角训练题卡上的ID(图1)，然后我们可以登陆到http://www.pokemon.jp/(口袋妖怪日本官方网页)，右边会看到类似输入ID和密码的选项(图2)，在这里我们提供一下日本官方网页的会员专用ID和密码(ID：0544438，密码:510609)供大家登陆使用，当然你也可以自己注册一个。

(1)



(2)



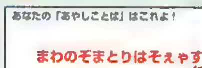
(3)

とっておきの「あやしことば」を教えてあげるから、あなたのトレーナーIDを教えてちょうだい！

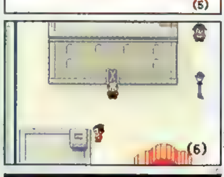
26524 OK!

(4)

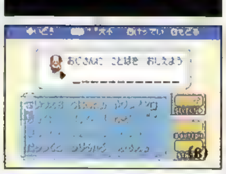
接下来在出现的新页面中点击如图3的图像，会弹出一绿色的弹出框，从上到下会有4个选项，我们就直接选第4项后，出现一个要求输入数字的选项(图4)。在上面输入游戏中的ID，输入再按“OK”就会出现一排字母(图5)，然后用纸和笔把这排字母记下来。



(5)


(6)


(7)


(8)

接着我们要做的就是在游戏中到金水市PC中心上方的一个屋子（カナズミシティ的公寓）(图6)，上二楼与一位大伯交谈(图7)，他要你输入代码，把刚才用纸抄下的那排文字正确输入后(图8)，大叔会把这些告诉躺在床上的他的女儿。然后我们可以回PC中心，打开精灵盒，然后在指向盒子的盒号码，按A键后，出现一排选择，选择第二项(图9)，这里会发现比平时会多出一个


(9)
(10)



(11)

选择来(图10)，我们选择这个选择后，该怪兽盒的壁纸便会更换成一种原来并不存在的壁纸(图11)。

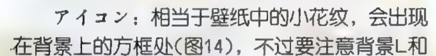
あやしことばメーカー

指定した背景・アイコンになるような「あやしことば」を生成します。
背景やアイコンのイメージは　　にあります。

背景 [タイプA] R:[0] G:[0] B:[0]
アイコン [No 01] R:[0] G:[0] B:[0]
ID [ ]
[生成] [クリア]

(12)

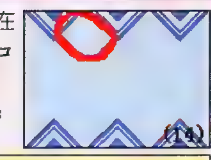
上述方法获得的壁纸只有1种，且无法自己选择。如果各位玩家觉得官方提供的新增壁纸并不好看，或者说缺少新意，我们也可以利用上网来制作自已设计的超酷壁纸。首先我们得使用浏览器打开一个网页(图12)，http://no2.pic.bz/cgi/words/。同时我们再打开另一个网页，http://no2.pic.bz/document/words.html，会发现上面有16种墙纸(タイプA–P)(图13)。第二个网页是第一个网页的实物参照，我们可以参照第二个网页中所罗列的背景或アイコン，然后在第一个网页上输入，就可以制作出真正属于自已的壁纸。



(13)

背景：相当于壁纸的主体。

アイコン：相当于壁纸中的小花纹，会出现在背景上的方框处(图14)，不过要注意背景L和M图中是没有方框的，在制作时如果选择了アイコン也无法显视出来。



(14)

主な配色(R:G:B)：代表你想要的颜色。

あやしことばメーカー

指定した背景・アイコンになるような「あやしことば」を生成します。
背景やアイコンのイメージは　　にあります。

背景 [タイプF] R:[31] G:[24] B:[31]
アイコン [No 20] R:[8] G:[24] B:[8]
ID [26524]
[生成] [クリア]

(15)

ID:26524のとき
背景:タイプF(31:24:31)
アイコン:No. 20(8:24:8)が出るあやしことばは
「ねがぎゆたょこもぬへぇな」
です。

(16)

了解了以上三点功能，我们就可以开始制作自已的墙纸了，比如我喜欢背景F，喜欢淡粉红色作背景；アイコン我喜欢用宝石，玩绿宝石当然选绿颜色啦，然后参照第二张网页上的提示，来填写第一张网页(图15)。不过忘了填ID哟，当填完后按“生成”键后，会得到一排密码(图16)。抄下后仍来到金水市在老伯处输入，再回到PC中心打开精灵盒会发现壁纸已换成了我刚才设计的那张了(图17)!



(17)

完成啦！虽然最后完成的整体效果并不是很出色，不过既然是自已设计的，也会有一定的成就感吧!

周边特报

“Advance Movie”是可以在GBA和NDS上轻松欣赏的《口袋妖怪》动画。7月，描写皮卡丘和皮丘相逢与冒险的剧场版短篇故事《皮卡丘与皮丘》将以卡带的形式正式发售，同时，画有口袋妖怪角色们的“Advance Card”第二代也会一起上市。

口袋妖怪角色们的Advance Card第二代



↑在Advance Movie自动贩卖机“Advance Gachapon”上使用的下载专用卡带，可以用来下载各种Advance Movie，每款售价1980日元。

剧场版口袋妖怪《皮卡丘与皮丘》



←本篇收录了约23分钟的影像，附有GBA转换器的特别组合套装售价4980日元，卡带单体版售价2499日元，7月14日同时发售。

保护贴SP/DS　梦幻与波导勇者路卡里奥



↑防止主机被划伤的保护贴纸，图案设计新颖，销售商就是发行Advance Movie的am3。两款保护贴7月16日发售，每款售价500日元。

黄鹏	天下玩家是一家，共享游戏的乐趣。
读者资料	男，28岁，上海闵行区浦江路58弄17号301室，200240



口袋音乐鉴赏

《口袋妖怪》剧场版中最为成功的一部作品之一恐怕就是《水都的守护神》了，而除了松本梨香那永远的《めざせポケモンマスター》外，片中令人印象最深的莫过于伴随着卡侬/拉提亚斯出场时的那首背景音乐了。虽然小霞可以说是口袋动画中的女主角，但在这部作品中，真正的女主角其实是化身为卡侬的拉提亚斯。这首曲子有三个版本，分别名为《谜の少女》、《谜の少女、再び》和《カノン》，我们这次奉上的是《谜の少女、再び》。全曲用手风琴演奏，整个旋律如同山泉那样清澈见底，就像化身为卡侬的拉提亚斯那纯洁无瑕的心。除了手风琴的主奏外，伴奏的鼓声和铃铛听起来也非常有味道，《谜の少女》和《カノン》都是这个曲子的简化版。

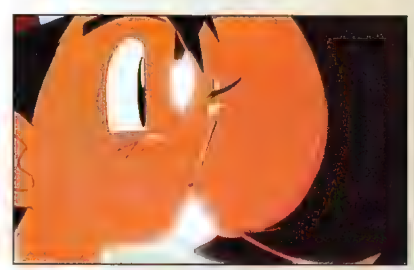
谜之少女第一次出现就伴随着这首音乐，她天真灿烂的笑容让人感到温暖，但一言不发地离去让人充满疑团，《谜の少女》就是她的写照。小智一行人在博物馆时再次见到了谜之少女，《谜の少女、再び》也随之响起，虽然她并不认识小智，却主动邀请他去秘密花园游玩，小智才知道卡侬和化为人形的拉提亚斯原来是两个人。当这座水上都市遭遇危险时，拉提奥斯用自己的生命保护了大家的安全，小智一行人带着伤感准备离开水都时，谜之少女前来送别，并送给小智一张亲手画像，临别时给小智的一吻尤为经典，这时演奏的《カノン》原本轻快的旋律似乎也带着几分伤感。最后和大家告别的谜之少女究竟是卡侬还是拉提亚斯呢？这个问题也许永远没有答案，卡侬和拉提亚斯都是那位纯洁无瑕的谜之少女。只有那深情的一吻，不仅打动了所有观众的心，也让我们永远记住了谜之少女和这首值得回味的BGM。（本曲《谜の少女、再び》可以在本期光盘中找到）



▲在本作剧场版音乐中担当重要席位的coba，片头和片尾曲的作曲都是出自他之手。

歌曲信息

曲名：谜の少女、再び
作曲：Coba
收录专辑：2002年剧场版ポケットモンスター「水の都の护神ラティアスとラティオス」「ピカピカ星空キャンプ」music collection



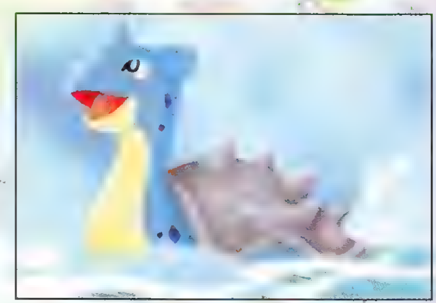


口袋妖怪战术研究



睡狮的呓语——梦话战术

梦话（ねごと）这个有趣的技能在绿宝石里有重要的地位，因为它是几乎全体PM都可以学习的技能。不过遗憾的是这类定点教学技能只能学习一次，显然难以满足我们的需要。梦话的效果是让睡眠的口袋妖怪行动，但只能从除梦话外的三个技能中随机选择一个使用，使不确定性大大增加。另外还有一个大家容易忽略的地方，那就是梦话不会选择使用一些需要两个

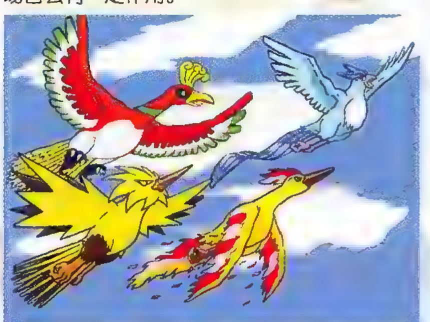








动作来完成的技能，比如气合拳（きあいパンチ）、飞天（そらおとぶ），这个特性在某些场合会有一定作用。



梦话一般都是搭配睡觉（ねむる）来使用，这个combo可以使PM在通过睡眠回复体力的时候仍能攻击，有效保证了战斗效率。有时也用来对抗对方的催眠手段，使对方不能借此捞到什么便宜，不过为了效率也要搭配睡觉。虽然这个组合几乎所有口袋妖怪都能用，但由于梦话不确定性太强，不容易选择到需要的招数，况且如果选中了睡觉就等于白白浪费一回合。有鉴于此，我们必须灵活利用PM的特点，把梦话战术的潜力充分挖掘出来。接下来就让我们看看哪些是可以利用的：

1、梦话+根性（こんじょう）特性这个搭配可谓是天作之合，不仅保证了持续作战能力，并且顺带发动了根性的效果，使攻击力进一步提升。像怪力（编号068）、赫拉克罗斯（编号214）这样的高攻击PM利用这个组合就非常不错，令人胆战心惊。唯一的缺点就是睡觉+梦话需要占用两个技能格，这样所剩的攻击技巧只有两个，存在着一定的打击面问题。但如果对手手头没有能很好抵抗它们攻击的PM，可就要吃大苦头了……此外，梦话+神奇鳞片（ふしぎなうろい）特性有类似的作用，但由于实用性太低，这里就不介绍了。

2、梦话+OHKO技，OHKO就是ONE HIT KO的缩写，也就是我们俗称的一击必杀技。这个组合虽然非常依赖运气，但效果实在太强悍，所以现在已经被禁止。像带有地裂（じわれ）+绝对零度（ぜったいれいど）的海象王、尖角钻（つのドリル）+绝对零度的乘龙都是其中的佼佼者，使用起来也很简单，先不断地使用OHKO技，体力不足就睡觉，然后靠梦话再继续使用OHKO，醒来后如此循环……OHKO技的命中率再低，一旦成功也会给对手带来很大损失的。

3、梦话+吹飞（ふきとばし）/吼叫（ほえる），众所周知，吹飞和吼叫都是后制行动的技巧，不过如果通过梦话来选中它们，那么情况就完全不同了……代表例子就是闪电鸟（编号145），在睡觉时使用梦话，若梦话选中的是吼叫，只要闪电鸟比对方快，那么就可以在对方还未出招时，先行用吼叫将对手赶下场。利用吼叫将对方赶下场的一方面是为了配合钉子，另一方面也能够浪费对方一次行动机会，使我方更早地从睡眠状态中恢复。类似的还有梦话+保护(まもる)、梦话+替身（みがわり），不过却不如这个组合更有效率，但为了保证梦话的成功率，我们是可以考虑睡觉+梦话+吼叫+替身/保护这样的组合，专职负责将对方的PM驱赶下场，使其不断地踩钉子受伤。

4、梦话+压力（プレッシャー）特性这个组合是一些二级神兽惯用的技巧，其中又属雷公(编号243）和闪电鸟比较突出。雷公攻防俱佳而且速度快，利用梦话不断攻击就有一定威胁，再加上压力特性，消磨对方技巧的PP值非常方便。像是使用大字火、冷冻光这些PP少的招数的PM，遇上这种打消耗的雷公只有走为上，否则自己就算把PP值全耗完，也未必能把雷公杀死。



↑这三圣兽都是精于梦话消耗的高手。

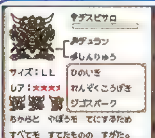
这些战术中无论哪一类，都存在着梦话的不确定性问题，注意我们先前提到的梦话的特性，它可以帮助我们提高梦话抽取技能的几率。如原本梦话要从三个技能中选择使用吼叫，那么几率仅有1/3，但如果我们配备了飞天、气合拳这类梦话不可能发动的技能的话，那么抽取吼叫的几率就到了1/2了。梦话战术毕竟包含有太多的运气成分，不建议玩家去过分使用它，但有些强力的搭配组合，还是需要了解掌握的。

文/koflover

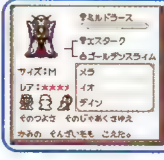
王强	有PG的日子像天堂，没PG的日子像难熬的地狱。
读者资料	男，15岁，浙江余姚市新城市47幢108室，315400



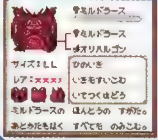
魔王的传说（二）



死亡皮萨罗
（デスピサロ）
出现作品：DQⅣ、DQM、DQM2



名称：米鲁德拉斯
（ミルドラース）
出现作品：DQⅤ、DQM、DQM2



名称：米鲁德拉斯
(ミルドラース)[变身后]
出现作品：DQⅤ、DQM、DQM2

DQⅣ中出现的优秀的魔族青年（其实他是魔族的王子），在地狱帝王艾斯塔克被封印期间，领导群魔，在艾斯塔克被勇者击败后，无可争议的成为了魔族的新领袖。他是DQⅣ当中最关键的角色，如果说他是真正的主角也一点都不为过，因为整个DQⅣ的故事就是围绕他而展开的。

历代的魔王都比较自大，总是在勇者羽翼未丰时不派出强手去对付潜在的祸害，到头来只有被日益强大的勇者消灭的份。当勇者还是孩子的时候皮萨罗派出手下去寻找勇者并杀害他/她，但是世界太大了，要找到那么一个孩子谈何容易！在勇者刚满17岁那天，皮萨罗终于找到了在人迹罕至的山坳里的勇者，并且亲自带着手下前来，就是为了彻底消灭这个魔族潜在的祸患！但这个被杀害的勇者是勇者的恋人/姐姐为了救勇者，使用了变身咒文伪装而成的！皮萨罗这个举动更大的目的在于为了魔族，因为勇者传说中能灭亡魔族！皮萨罗并不算是邪恶的。所以勇者的旅行也并不是特别针对他，尽管他杀害了勇者那么多亲朋好友。

进化秘法和勇者的奇迹之光都能呼唤奇迹，但是因为过于憎根，魔化为死亡皮萨罗的他已经不是勇者的对手了。恶魔神官此时也完成了他的进化秘法，完美的进化后，他得到了比死亡皮萨罗更为强大的力量！但是，这怎么能强过勇者与魔王的联手？恶魔神官败了，没有了邪恶的根源，魔族和人类可以和谐的共存了。皮萨罗和罗莎利在罗莎利山丘上一起静静的过着幸福的生活。

DQⅤ中出现的魔界之王，罪恶之源，实质上的幕后黑手。

首先说一下，DQⅤ的世界一共分为三层：神居住的天空界，地上的人界以及封印魔物的魔界。人界和魔界由亚空间分割开，就算是具有强大力量的神官也不具备随意通行的能力。守护三界之门的是被称为艾尔海本人的一群具有神秘力量的人。

在遥远的古代，由于邪恶与悲愤的意志而诞生出了大魔王，原本一片宁静祥和的世界起了大骚动。此后大魔王经过进一步的修练，不久进化成了究极的生物，给世界上的人们带来了空前的危机和无边的浩劫……就在这个时候，一度被人们认为已经消逝了的继承天空血统的勇者出现了。这位年轻的勇者，带着七位生死与共的同伴，经历了无数次艰苦的战斗，终于将大魔王封印，粉碎了它毁灭世界的野心。可是这个魔王是因为自己的爱人被杀害而堕入地狱，虽然他被击倒并恢复常态，但是曾经寄生在他身体里的邪恶灵魂孕育了一个更加强大的恶魔，就是后来的米鲁德拉斯。

岁月流逝，曾经的勇者都已不在，而神圣的天空血统也因为长期的安宁生活而埋没在了尘埃滚滚的历史中。只剩余不为人知的部落里的人们

李寅	NDS和PSP都是时尚的焦点，真有打算暑期去游戏打工，时刻享受游戏的乐趣！
读者资料	18岁，女，100078，北京市丰台区方庄芳群园四区23#707

仍然在和即将新生的魔王不停地抗争着。

时光荏苒，魔王的在力量不断增强，已经达到即将苏醒的边缘。

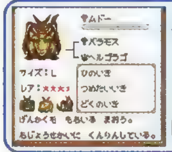
这个时候，借助米鲁德拉斯的仇恨幻化出的邪恶灵魂格玛来到了这片大地上，它无比渴望得到永恒之力。虽然格玛的实力已经可以和半个魔王相媲美，但是却仍然无法和艾尔海本一族相抗衡。在靠自己的力量无法获胜的情况下，它来到魔界和自己的主人米鲁德拉斯取得了联系，下决心对抗艾尔海本一族，以协助米鲁德拉斯苏醒，在消除主人戒心的同时打算以此取得更为强大的力量。

米鲁德拉斯认为，自己之所以在艾尔海本族力量衰退的优势之下仍然不能完全复苏，是艾尔海本族有史以来最有才能的大神官马莎(她也是主角的母亲)所为，她时时刻刻利用自身强大的精神力量监视着自己并遏制着自己的苏醒的行动。于是米鲁德拉斯便赋予格玛强大的力量派其前往艾尔海本，利用卑鄙的方式掳走了作为艾尔海本一族领导核心和精神支柱的马莎。可是由于马莎身上具有精灵族历代最强大的神圣守护，魔王没有能力将她杀死以绝后患，同时还需要她的力量打开魔界之门以进入人界，因此用黑暗的咒缚将她囚禁起来。尽管马莎仍然在不断地抵抗，但是却没有任何效果。

魔王的判断是正确的，它在艾尔海本族群龙无首并日益衰弱的局势下，渐渐地冲破艾尔海本四大长老设下的封印结界，经过不停的挣扎，力量必定会完全苏醒。与此同时，天空之城坠落进了水里，而城里的龙之神也失去了力量。一切都对魔王有利，距离魔王完全复活，也只是时间的问题了。

企图拥有永恒之力摆脱主人控制的格玛当然不可能信守诺言，为了避免夜长梦多，彻底断绝和马莎的联系，于是变身来到了古兰巴尼亚寻找仍安在的马莎的丈夫，也是古兰巴尼亚的国王——传说中的究级战士帕帕斯，听说帕帕斯已经退位并携带儿子出外寻找王妃，于是它寻找到了帕帕斯停留的小村庄桑塔诺斯。此时格玛不敢轻举妄动，因为他知道帕帕斯的强大，而杀害帕帕斯只是它计划中的一部分，面对如此一个强大的战士，要是耗费了大量的元气，在最终的计划中失败那就没有意义了。于是他策划出了一个阴谋，它指使手下绑架了调皮的莱茵哈特城的小王子亨利，帕帕斯果然携子前来解救，经过一番周折，他的调虎离山之计得逞了，当帕帕斯赶来解救自己的孩子时，孩子已经被打倒在地了。格玛派出两个手下对付帕帕斯，果然被其轻易打败，于是他便把孩子（也就是主角）当作人质，帕帕斯因此而丧生。但格玛却犯了个致命的错误："信守诺言"没有把孩子杀死。

十多年的岁月转瞬即逝，传说中的勇者降生了，天空城复原，龙之神也取回了力量，但这些都已经无法阻止米鲁德拉斯的苏醒。通往魔界的门已经为勇者们开启，完美苏醒的米鲁德拉斯正在魔界里等待着，还有……被囚禁的勇者的奶奶。最后，勇者们打败了这个魔界之王，王中之王，并用借助龙神之力将它的愤恨的肉体与狂嚣的野心永远地封印在了黑暗之中。



名称：姆多
（ムドー）
出现作品：DQⅥ、DQM、DQM2

夜，静悄悄的，在一个山头上，一个少年睁开了眼睛，他的女同伴也随着醒来，一会过后，另外一个看起来很强壮的同伴侦察回来了，他们休息完毕，准备着和魔王进行最后的决战。悬崖上，女同伴吹响了传说中的笛子，召唤出了黄金的龙，一阵电闪雷鸣，载着三人一起飞向了悬崖底下的魔王姆多的城堡。魔王城里，危机四伏，到处都是怪物的气息。但是三人却轻松地杀到魔王的诡异的房间。这果然是诡计！姆多在一阵奇怪的雾中出现了，它施展法术，把三人变成了石头，并将他们打得魂飞魄散……

"呜啊——"一声惨叫，少年从床上摔了下来，刚才的一切，都是梦？还是？

DQⅥ中存在着两个世界，一个是少年生活着的世界，另外一个是幻之世界，这两个世界看起来很相像，也有着千丝万缕的联系。据传因为姆多的所为，世界上出现了许多巨大的空洞，进入这些空洞里的人们都一去不复返，传闻中他们是到了幻之世界。

雷德克城的安危时刻受到魔王姆多威胁着，在不眠的年轻国王雷德克王的努力下，姆多每次战斗都不会占到什么便宜，战后无一例外地化成一阵烟逃跑了。但是经过几次战斗，城里的卫兵也所剩无几了……而在幻之世界里，国王和王妃却都中了姆多的诅咒而陷入了沉睡，这……到底是怎么回事？

少年和三个同伴一起，带着被拉之镜照射之后变成女性的雷德克王，来到姆多的老巢与之进行决战，战斗胜利之后姆多依然向往常一样化作一阵烟，正在这时，少年亮出了拉之镜，姆多现出了原形，他居然是真正的雷德克王。事情越来越奇怪了。与此同时，幻之世界里的雷德克王和王妃也从姆多的诅咒中恢复了过来。据国王所说，国王在讨伐姆多时中了姆多的暗算，一度沉睡不

醒，但在梦中却成为了姆多！这恐怕也是姆多干的好事。这么说来少年所生活的世界是梦的世界，梦世界的姆多虽然被打败了，但真正的姆多依然处在现实世界里，它的力量仍然在不断地壮大。少年们和新同伴神的使者肯特族族长的孙子查莫罗一起，乘坐解开封印的神之船，登上了姆多岛，在岛的岸边停靠着一条废弃的船，雷德克王当时并没有登上岛，为什么这里还有船呢？还有谁来到这个魔王之岛呢？

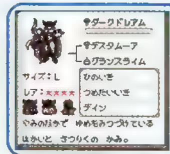
众人通过了长长的洞窟，夜幕降临了，四人席地休息，这一幕……不就是和那个奇怪的梦一模一样吗？哈桑打探回来了，他也记得了些什么……唯一的区别就是，多了查莫罗这个同伴。悬崖上米雷尤像梦中那样“再次”吹起了笛子……

“唔？我记得姆多大人确实把你们的心封进梦的世界里了。你们只要生存在梦的世界就够了！愚蠢的家伙！”姆多城的怪物地狱门卫嘲笑道。听了这话，众人更是迷惑不解了。城堡深处，哈桑看见了自己，但是那个哈桑一动不动，就像是睡着了一般。奇怪的事情发生了，哈桑与一动不动的哈桑产生了共鸣，嗖地一声合为一体，与此同时，他回忆起了所有的事情：他正是圣马力诺的著名木匠的儿子，因为不喜欢木匠这个工作，不希望将来子承父业，因此离家出走，之后遇见了主角和米雷尤，为了拯救世界，也是为了把主角的父母(也就是雷德克王和王妃)从姆多的诅咒中解救出来，三人一起讨伐姆多。此前的那个“梦”就是他们上次挑战姆多时的情景，而姆多岛外的船，应该就是上次他们乘坐的船了，可怜那船已经破烂不堪了……在最后关头，他们中了姆多的幻术，心脱离了躯体，飞去梦的世界……

这次，他们重整旗鼓，再度向姆多冲击！梦之世界的旅行让他们失去记忆失去身体，同时也给了他们考验丰富了他们的经验……姆多，当他面对着二度进攻的众人时，口中满是不屑：“你们这种虫子，无论来多少次都是一样的。”但是这次他失算了，他那得意的幻术不再有效，一切只因为拉之镜。姆多败了，尽管他两次战斗，但还是无法挽回失败的结局。

姆多曾用他的力量封印住了能赐予坚强的人们强大的力量的达玛神殿，他被打败了，那个神殿却依旧是废墟。不过在梦之世界里，达玛神殿却回复了原状，人们的梦想是不会因为魔王的力量而破灭的。

虽然姆多失败了，但是世界上依然时不时出现魔物，而连接两个世界的巨大空洞也没有因此而消失，种种情况表明，真正的罪魁祸首并不是他，而是另有他人。说起来，姆多也只是那个幕后黑手的手下而已。



名称：暗黑多雷安（ダークドレアム）

出现作品：DQⅥ、DQM、DQM2

“吾乃破坏和杀戮之神，何人唤我？”“大魔王啊，请听我说……”“我不接受一切命令！”话音刚落，进行召唤仪式的国王就葬身在熊熊烈火中，紧接着，附近的卫兵也遇难。在极短的时间内，一个雄伟的城堡，就这么成为了人间地狱……一切都是因为大臣无意中得知了这个召唤传说中的大魔王的方法，死亡塔姆阿的威胁越来越大，国王为了抵抗它，决定冒死采用这个危险的方法。仪式顺利地进行着，国王召唤出了它——暗黑多雷安！也招来了国家灭亡的悲惨命运……

当主角们亲自和它进行正面对话时，已经是通关后的事情了：在修炼出了所有职业5颗星后，达玛神殿的18盏灯火全部亮起，神秘的大门为拥有所向披靡的力量的勇者们开启，通过这道大门，主角们到达了与莱夫科特村相对的德斯科特，在这个奇怪的村子里，还有DQ4的著名商人特鲁尼克，以及DQ5中寻找父母的小小勇者兄妹……迷宫的最深处，和当年召唤出暗黑多雷安的祭坛简直一模一样！主角们站在祭坛中央，闭上眼睛，静静地祈祷后，一阵电闪雷鸣，破坏和杀戮之神再度降临！

“吾乃破坏和杀戮之神，何人唤我？”话音刚落，艰苦的战斗开始了，暗黑多雷安如传说中的一般拥有压倒性的破坏力，就算是身经百战的勇者们也难以抵挡如此强大的攻击。

终于，这个号称历代DQ最强悍的魔王倒在了主角们脚下。它不得已答应了主角们的请求，那就是消灭死亡塔姆阿(DQⅥ最终BOSS)。于是，暗黑多雷安和主角们一起转瞬之间来到了死亡塔姆阿面前。“你们就是想要我消灭这个家伙吗？太简单了……”面对暗黑多雷安的不屑一顾，死亡塔姆阿异常愤怒：“你知道你在和谁说话吗！蝼蚁之辈！”然而逞口头之快是没有用的，实力说明了一切，在暗黑多雷安猛烈的进攻下，死亡塔姆阿只有招架之功，迫不得已只好尽全力应战。然而暗黑多雷安的一句话让好不容易有喘息机会的它惊愕无比——“游戏到此结束了。”紧接着的攻击，比刚才的要猛烈千百倍，破坏与杀戮之神展现出了无与伦比的恐怖力量，死亡塔姆阿连哼都来不及哼一声就倒下了。真正的强，已经不言自明……

文/RING



王天一	我这几天一直想着PSP，想得眼圈都黑了。同学们还以为锦州北湖公园的大熊猫跑出来了呢。
读者资料	15岁，男，121000，辽宁省锦州市古塔区天安里12-55号

幻想自由谈

上一次说了印象最深刻的人物，《FF2》里其他人物的刻画也很鲜明，给笔者留下了印象仅次于敏武、约瑟夫、理查得3人，今次就来说说笔者其他和主角一起战斗过的角色。

哥顿（Gordon ゴードン）：卡修恩城（Kashuon Castle カシュオーン）的王子，在帝国军进攻的时候把哥哥抛下，独自逃命，所以一直认为自己是个没用的懦夫，整日活在自卑当中。



实力评价：★★★　勇气评价：★★

在战斗的时候抛下自己的哥哥独自逃命，笔者不认为这是懦夫的表现，明明必败，有机会还是逃跑的好，留的青山在，不怕没柴烧，但哥顿以后居然都只生活在自责当中，而不是想着如何能够打败帝国军，让人感到遗憾。这样的生活也使他的实力低下(刚加入的时候那个HP以及武器熟练度让人心寒啊)，但是日后在和主角的一同战斗中，哥顿逐渐找回了自信，最终成为了反抗军的总指挥官。

蕾拉（Layla レイラ）：原本是个海盗，把主角骗上船之后妄图打劫，结果被主角击败，然后就一起跟着主角作战，之后留在了菲因。



实力评价：★★★　勇气评价：★★★

开始是个很可疑的人物，居然主动找上主角问要不要船，而且不要任何报酬，这让主角起了疑心，不过就算没有疑心，那群海盗也只不过是乌合之众，也产生不了多少威胁。虽然海盗不是个什么好职业，但是蕾拉本身还是个比较有勇气的人，事情败露后，也没有逃避什么的，向主角坦言，如果将她杀死，她没有任何意见，当然主角没有那么做，而是邀请她和主角一起战斗，由此蕾拉开始为了和平而战斗。她的实力开始或许并不是十分突出，但是能够熟练运用小刀和弓箭，还会闪电魔法，稍加培养马上可以成为不错的战力。

雷恩哈特（Lionhart レオンハルト）：开始和主角们一同奋战的青年，玛利亚(Maria マリア)的哥哥，开始失踪后就一直在帝国担任黑色骑士的职务，皇帝被击败后成为了新的皇帝，但是因为皇帝从地狱归来，力量太过于强大而和主角们再次一起作战。(关于为什么有写身为主角的他：他和其他主角不同，因为他和其他角色差不多，都是后来才加入的，有单独行动，不像主角们基本都是3人一起行动的）。



实力评价：★★★★　勇气评价：★★★★

关于他，笔者最在意的就是他为什么会成为黑色骑士了，虽然有人说是受到了皇帝的控制，但是笔者却不这么认为。首先，如果是受到了皇帝的控制，那么主角在龙卷风内击败皇帝后受的魔法没有解除，反而自己称帝了；如果说皇帝一直就没死，那么当皇帝从地狱回来的时候，为什么雷恩哈特就不效忠皇帝了呢？笔者认为雷恩哈特是受到力量和权力的吸引，才会有这种举动，如果在反抗军中只能和其他主角一样奋斗，但是在帝国的话就是黑色骑士，大将军级别的人物，所以他选择了留在帝国军中。后来面对曾经的战友以及妹妹的质问时，他依然还是选择了权力，不得不承认他的固执和勇气。力量方面就更不用多说了，加入的时候除了HP稍低，没有魔法之外，他对每种武器都熟悉，而且有几个还比较精通了（比如斧子和剑），数值方面是个平均型的人物，MP更是增加的飞快，配合上一身强力的装备，稍微的锻炼就可以让他成为强大的战力。

文/liuyi1228



宋哲	世界上没有绝对完美的东西，完美只在于追求，就像我追求的PSP虽不完美但很让我心动
读者资料	17岁，男，300163，天津市东丽区翔东中学高二·2班





土地研究报告

上期为大家介绍了DS版中培育作物的改进之处，其中埋了一个小伏笔——土地肥沃程度对生长期的影响，所以这期我们将结合这一新要素深入了解作物利益化的问题。

细心的玩家相信早已发现耕地范围已经扩大到整个忘忧谷了，除了豪宅和农场、海滨区域均存在着形状各异的土地。这些土地往往不再适用于主角家中书架上那本《作物的成长》中所叙述的标准生长期表，那么究竟有何变化？请关注下面的叙述。

1、豪宅区域（魔女宅&レオナ宅）

2、主角牧场（主角居住地）

3、女神泉区（小精灵之家）

4、矿场区（发掘现场&瀑布）

5、住宅区（镇民宅聚集地）

6、农场区

7、龟池区（因为水池边常驻一只乌龟而得名，科研所&烟火制造厂）

8、コ型地区（有一コ型耕地而命名，建筑用地即未来的马戏团）

9、海滨会场（节日会场，去无名岛的船亦停靠于此）



各地点的土壤肥沃度按降序排列如下：瀑布山洞内＞女神泉区&矿场区＞主角牧场＞其它地区（住宅区&龟池区&コ型地区）。在主角牧场的土壤上培育出的作物是完全按作物的标准生长周期生长的，而其余土壤上培育出的作物的生长周期请见下表：

土壤地点	与标准的偏差	详细说明
瀑布山洞内	减少1-N天	1、对于二段式的作物,每一生长阶段减少一天。2、对于多段式的作物,除了第一、第二生长阶段各减少一天之外,剩余的每个生长阶段如果超过2天,则该生长阶段减少一天,如果等于2天，则该生长阶段不减少。
女神泉区&矿场区	减少1天	第一生长阶段减少一天，即作物种子提前一天发芽
主角牧场(含地下室)	标准生长周期	作物严格按照《作物の成长》一书所记载的生长周期成长
其它地区	增加1天	第一生长阶段增加一天，即作物种子推迟一天发芽

是不是诸位开始觉得这种规律很麻烦？那么下面我们直观一些来说明。何谓二段式作物和多段式作物？作物成长总是遵循着种子→幼苗→果实的顺序，假如幼苗只变化一次，即作物状态发生两次变化，称为二段式作物，如本作中的萝卜、土豆、洋葱、地瓜、胡萝卜、菠菜。反之，幼苗发生2次或2次以上变化的自然就是多段式作物，如本作中草莓、番茄、青椒等等。

二段式作物实例：洋葱标准生长期为种子3天→幼苗4天→果实（3+4）。如果种植在瀑布山洞内，则会将生长期各缩短一天为种子2天→幼苗3天→果实（2+3）；种植在女神泉区&矿场区，则为种子2天→幼苗4天→果实（2+4）；而其它区域为种子4天→幼苗4天→果实（4+4）。

多段式作物实例：番茄标准生长期为种子2天→幼苗①2天→幼苗②2天→幼苗③3天→果实

(2+2+2+3)。如果种植在瀑布山洞内，则变为种子1天→幼苗①1天→幼苗②2天→幼苗③2天→果实（1+1+2+2）；种植在女神泉区&矿场区，则为种子1天→幼苗①2天→幼苗②2天→幼苗③3天→果实(1+2+2+3)；而其它区域为种子3天→幼苗①2天→幼苗②2天→幼苗③3天→果实(3+2+2+3)。

从以上的说明我们不难看出，在肥沃的土壤上种植生长周期较短的作物更划算，而在贫瘠的土壤上比较适宜种植长周期、且能反复收获的作物。差别最明显的就是白萝卜、菠菜这一类作物，生长阶段和生长周期都很短，在最肥沃土壤上的生长周期比在贫瘠土壤上的生长周期缩短了一半！因此强烈建议尽早前往中级矿场255层取得传说之剑，然后打碎阻挡瀑布通道的巨石进入最肥沃的土地，当然之前可以先在女神泉区&矿场区的耕地上进行耕种。

理论讲解到这里，诸位玩家是不是迫不及待的想一试身手了？不要着急，先回忆一下上期我们的内容——作物品种改良&巨大作物的发生。对，这里我们将这些理论全部糅合到一起，看看究竟如何达到真正的效率。看上去是不是很麻烦的一件事？某土在经过一年三季（冬天室外不能种作物）的实验，发现只要协调好，完全可以兼顾。



↑瀑布后的这块土地最为肥沃。

也许有人又要询问了，花那么多心思研究如何发掘巨大作物，为什么不说说如何达到利益最大化呢？首先，由于作物等级变化过大，而每个等级作物的价格差很大，不易统计；其次，同等级当季作物中最易赚钱的作物仍然与GBA版相同，这里不作为DS版特色来介绍；最后，巨大作物出现的概率相当低，故而更具挑战性。综上所述，某土接下来便要与诸位分享获得巨大作物的便捷方法。

完成ALL最大的限制条件莫过于不高的巨大作物的出现概率，首先要求至少一块2*2的土地上种植的作物为同一等级，那么最容易的方法自然是扩大不进行品种改良的土地面积，在这里要注意一点，巨大作物只能出现于室外，故排除瀑布内用地；其次，巨大作物出现的时间决定于收获当天，即收获前一天存档，第二天起床后查看地图是否出现巨大作物，如未出现可读档再试；最后，每个区域，同一天只能出现一枚巨大作物，所以岔开收获期很重要，但对于反复收获的作物来说，下一次的收获仍然有机会出现巨大作物，所以如果遇上交叉，以一次性收获作物出现巨大作物为先。那么，接下来要说提升作物等级的问题了，每个区域都分为很多耕地，即使没有进行划分，那么也会有相当大的耕地面积。所以我们可以将耕地划分为1+1部分（1为同等级作物培育，1为提升等级用地），所谓兼顾。

最直观最易理解的方法还是举例，由于三季作物生长期各不同，作物种类众多等等条件，所以全部举例，这里的篇幅是不允许的，但作物收获以秋季最为复杂，代表性也强，所以在此仅以秋季为例作以讲解，这里要先说明的是，DS版允许30日开始撒下一季的种子，无形间为诸位玩家多出一天生长期，增加利用说不定很多作物可以多收获一次，所以除春天（冬30日室外仍然覆盖白雪）其它季节均从上月30日时开始撒种，即一个月31天生长期。

首先重新认识一下秋季各类作物以及生长周期，由于同时兼顾最快提升等级，所以即使可以反复收获的作物也将其变为一次性收获作物，即收获完就割掉重新撒种，这里不再追求利润最大化，毕竟每提升一个等级，作物的价格将是翻N倍，价格比在上次牧场专页中也同样有所详述，这里不再重复。

名称	30	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
牧场内部																															
茄子	○	–	–	–	–	–	–	–	–	●									○	–	–	–	–	–	–	–	–	●			
										○	–	–	–	–	–	–	–	–	●												
地瓜	○	–	–	–	–	●					○	–	–	–	–	●					○	–	–	–	–	●					
						○	–	–	–	–	●					○	–	–	–	–	●					○	–	–	–	–	●
青椒	○	–	–	–	–	–	–	●							○	–	–	–	–	–	–	●									
								○	–	–	–	–	–	–	●							○	–	–	–	–	–	–	●		
胡萝卜	○	–	–	–	–	–	–	●							○	–	–	–	–	–	–	●									
								○	–	–	–	–	–	–	●							○	–	–	–	–	–	–	●		
菠菜	○	–	–	–	–	●					○	–	–	–	–	●					○	–	–	–	–	●					
						○	–	–	–	–	●					○	–	–	–	–	●					○	–	–	–	–	●
奇幻草	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	●										○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	●
											○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	●										

张强	军营中的大多时间都是GBA陪我度过，望结交更多掌机迷们。
读者资料	17岁，男，674500，武警云南总队迪庆州支队德钦县中队一班，兴趣：GBA

名称	30	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
矿场外&女神泉																															
茄子	○	–	–	–	–	–	–	–	●								○	–	–	–	–	–	–	–	●						
									○	–	–	–	–	–	–	–	●														
地瓜	○	–	–	–	●				○	–	–	–	●				○	–	–	–	●				○	–	–	–	●		
					○	–	–	–	●				○	–	–	–	●				○	–	–	–	●						
青椒	○	–	–	–	–	–	●						○	–	–	–	–	–	●						○	–	–	–	–	–	●
							○	–	–	–	–	–	●						○	–	–	–	–	–	●						
胡萝卜	○	–	–	–	–	–	●						○	–	–	–	–	–	●						○	–	–	–	–	–	●
							○	–	–	–	–	–	●						○	–	–	–	–	–	●						
菠菜	○	–	–	–	●				○	–	–	–	●				○	–	–	–	●				○	–	–	–	●		
					○	–	–	–	●				○	–	–	–	●				○	–	–	–	●						
奇幻草	○	–	–	–	–	–	–	–	–	●									○	–	–	–	–	–	–	–	–	●			
										○	–	–	–	–	–	–	–	–	●												

名称	30	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
其它地区																															
茄子	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	●										○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	●
											○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	●										
地瓜	○	–	–	–	–	–	●						○	–	–	–	–	–	●						○	–	–	–	–	–	●
							○	–	–	–	–	–	●						○	–	–	–	–	–	●						
青椒	○	–	–	–	–	–	–	–	●								○	–	–	–	–	–	–	–	●						
									○	–	–	–	–	–	–	–	●														
胡萝卜	○	–	–	–	–	–	–	–	●								○	–	–	–	–	–	–	–	●						
									○	–	–	–	–	–	–	–	●														
菠菜	○	–	–	–	–	–	●						○	–	–	–	–	–	●						○	–	–	–	–	–	●
							○	–	–	–	–	–	●						○	–	–	–	–	–	●						
奇幻草	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	●																			
												○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	●								

○：撒种　●：收获　–：生长期间

三张表格的对比希望诸位没有看眼花，其实让我们将重点放到●上，即果实的收获日，如何尽量减少同一块土地同一时间上的时间交叉点就是我们需要考虑的问题。首先地瓜和菠菜、青椒与胡萝卜的收获期完全一致，所以我们要避免让这两组作物生长在同一区域；而三块区域中与任何作物都不会发生交叉的则分别为：茄子（牧场内部）、无（女神泉区&矿场区）、奇幻草（其它地区）。

充分利用以上回避条件，最适宜的作物组合（这里以两两组合为例，如果诸位玩家有心也可以增加或减少作物种类）为：

牧场内部：茄子同其它任意作物的组合、地瓜+青椒、地瓜+胡萝卜、菠菜+青椒、菠菜+胡萝卜。

女神泉区&矿场区：茄子+奇幻草、地瓜+奇幻草、菠菜+奇幻草。

其它地区：奇幻草同其它任意作物的组合、茄子+胡萝卜、茄子+青椒。

换言之，我们可以在这些土地上同时种植以上组合的植物，而不用担心漏过任何一个巨大作物。春季和夏季与秋季类似，生长期表这里不再列出，但欢迎各位来与我进行交流，毕竟诸位玩家最终将如何安排作物合作,就要见仁见智啦。我们的口号是：“没有空白！”

以上理论还是建立在一定牧场基础后才可达到的，对于初期玩家还是多用心于制造种子，储备粮食，毕竟要完成该目标，储备足量的种子是必不可少的，所以不建议第一年就开始培养巨大作物，而且若没有收获手套或延时戒指等工具，收获时就比较费时间了……众人：谁说的，我们可以雇佣小精灵。不过别忘了小精灵虽然不能直接收获巨大作物，但其它普通作物收获了可就直接出货，也就意味着用来制造种子的果实也不复存在，所以慎用小精灵。期待诸位玩家玩出直到LV 100的满ALL表格哦。



^组合图，一块地上种两种作物。



^完美的ALL收获图。

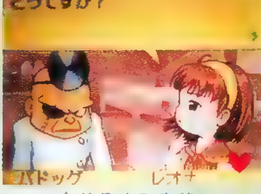
杨达艺	年龄小于25岁建议买NDS，25岁以上玩家PSP更适合，看游戏画面风格就知道了。
读者资料	男，33岁，湖南柳州七里大道56号铁五处医院，423000

牧场生活爱情指南

镇上的千金小姐，有着高傲的姿态和任性的性格，当然都“归功”于宠着她的老管家セバスチャン：为了塞蕾娜的要求——想要上等的毛皮，セバスチャン甚至与强壮的雪人ムクムク也大打出手，当然老人家被打得很惨……不过忠心耿耿的老管家还是无微不至地照顾着这位小姐。塞蕾娜很喜欢奶奶パナマ，可总因为思想观念不同而争吵起来（要尊老敬贤哦），而且往往谁都劝不住，除了我们的主角。



蕾欧娜(レオナ)　生日:春29日
喜好：リラックスティー(+800)、钻石(+500)
常出现地点：自宅、女神之泉、宿屋、海滨



↑总是这副表情。

从矿石镇来的マリヴィア(玛莉维亚)和塞蕾娜是好朋友，每周一玛莉维亚都会住在塞蕾娜家研习书本(条件:与GBA版牧场物语进行联动)。

与蕾欧娜结婚后，保持爱情度60000以上，3个月后便会有孩子（Type D），不知道是不是也继承了母亲的性格?

<table>
<tr><th colspan="21">行踪表</th></tr>
<tr><th colspan="2" rowspan="2">联机前</th><th colspan="6">AM</th><th colspan="13">PM</th></tr>
<tr><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>0</th><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th></tr>
<tr><td rowspan="2">晴</td><td>土曜日</td><td colspan="2">家</td><td colspan="2">镇</td><td colspan="3">海</td><td colspan="2">镇</td><td colspan="10">家</td></tr>
<tr><td>土以外</td><td colspan="2">家</td><td colspan="3">镇</td><td colspan="3">泉</td><td colspan="2">镇</td><td colspan="9">家</td></tr>
<tr><td>雨</td><td>除节日</td><td colspan="2">家</td><td>镇</td><td colspan="4">宿</td><td>镇</td><td colspan="11">家</td></tr>
<tr><th colspan="2" rowspan="2">联机后</th><th colspan="6">AM</th><th colspan="13">PM</th></tr>
<tr><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>0</th><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th></tr>
<tr><td rowspan="3">晴</td><td>月曜日</td><td colspan="19">家</td></tr>
<tr><td>土曜日</td><td colspan="2">家</td><td colspan="2">镇</td><td colspan="3">海</td><td colspan="2">镇</td><td colspan="10">家</td></tr>
<tr><td>月土以外</td><td colspan="2">家</td><td colspan="3">镇</td><td colspan="3">泉</td><td colspan="2">镇</td><td colspan="2"></td><td colspan="7">家</td></tr>
<tr><td rowspan="2">雨</td><td>月曜日</td><td colspan="19">家</td></tr>
<tr><td>除节日</td><td colspan="2">家</td><td>镇</td><td colspan="4">宿</td><td>镇</td><td colspan="11">家</td></tr>
</table>

注：家——自宅　海——海滨　泉——女神泉　宿——旅店　镇——在镇中行走

……爱情事件……

爱情度0-9999（黑心）

时间：月火土以外PM7:20
其它要求：晴天，随パナマ进屋即可
地点：レオナ家
选项：「レオナが悪い」爱情度-2000，パナマ友好度+20
「パナマが悪い」爱情度+3000，パナマ友好度-10
「セバスチャンが悪い」爱情度+3000，パナマ友好度+20，セバスチャン友好度+20

爱情度10000-19999（紫心）

时间：清晨主角起床时
地点：牧场主角家中
其它要求：主角已经购入DVD，晴天
选项：「见せる」爱情度+3000
「绝对ダメ！！」爱情度-2000

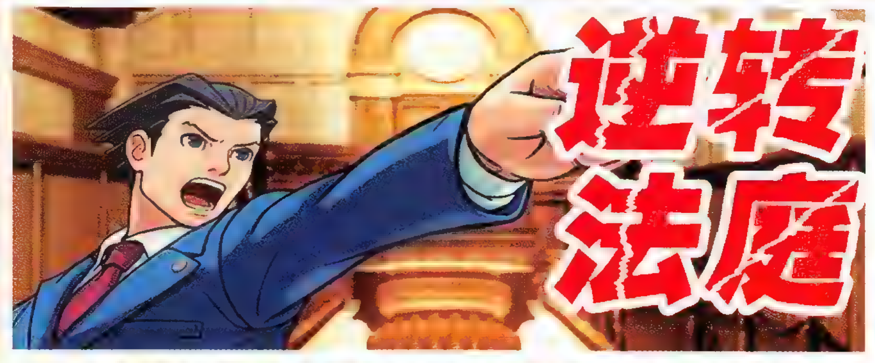
爱情度20000-39999（蓝-绿色心）

时间：月火以外的PM4：00-6：00
地点：女神之泉
其它要求：晴天，主角从小精灵之家出来后发生
选项：「一绪に探そう！！」爱情度+3000
「仕事があるからゴメン」爱情度-2000

爱情度40000-65535（黄色心以上）

时间：月火以外PM21：00-23：00
地点：レオナ的房间
其它条件：晴天
选项：「いつでも家に见に来ればいい」爱情度+3000
「あきらめた方がいい」爱情度-2000

如果与蕾欧娜的爱情度不高，便会触发情敌事件（レオナ&ロミオ）。



进入七月的盛夏，《逆转DS》的情报也如同这天气般的骤然火热起来了，官方接二连三地放出一系列足以让逆转迷们狂热的信息，发售日的确定、逆转DS官网的海量更新、豪华限定版的出现已及新剧情等情报，每一个都可谓是重磅炸弹，因此本期我们将作这样一个特报大专辑为各位呈上最新最快最全的信息，接着就随我们一同来沉浸于下面的情报攻势中来吧！

逆转DS特报大专辑

1、官方公布逆转DS发售日！

巧舟在一系列的电台专访节目中透露日版逆转DS的发售日将在今秋9月左右后，日前CAPCOM官方也通过各平面媒体以及网络途径正式公布了本作的发售时间为2005年9月15日，届时将分为普通版和豪华限定版的两个版本发售，价格分别是4800日元（税后5040日元，约合360元人民币）和6800日元（税后7140日元，约合500元人民币）。此外由于一些意外的因素，美版逆转DS将继续延期，估计会到本年底才可能发售。

同期CAPCOM对逆转DS的官网进行了大幅更新，还表示近日将在网上放出《复苏的逆转》的试玩版本，也将采取系列一贯所用的Flash形式，这个与当时《天堂独太》的方式应该差不多，还是很让人期待的。

另外i-mode的手机下载也将会在近期开展，官方还为此开设了专门站点，或许是逆转系列对于CAPCOM手机游戏市场的巨大贡献，所以这次特地提前发布“复苏的逆转”的手机版本以及待机画面，目前暂时只公布了一张宝月茜的待机图片，但已可以下载，对应机种为Foma 900i/901i系列，其它的相关内容都会陆续配送的。



↑宝月茜的手机待机画面，已经是目前下载中的抢手货了。

2、豪华限定版四大特典火热齐出！

在公布发售日和售价等情况时，最惹眼的恐怕还要算这突如其来包括不少特典礼品的“逆转DS豪华限定版”，同时，为了给《复苏的逆转》造势，CAPCOM也公布了豪华限定版里四大特典的详细内容，除了逆转DS的卡带之外，还包括逆转豪华限定本、音乐CD《复苏的Remix》、“异议”挂绳和逆转DS特别触控笔。虽然限定版在价格上比普通版贵了2000多日元，但对于真正的逆转Fans们来说是绝对物超所值的。



↑豪华限定版大礼包，里面附赠的四大特典可是有钱都买不到的珍藏品。

四大特典首当其冲的是官方人设资料集的逆转超豪华限定本，在那本大家等得望眼欲穿的官方海盗本《爱与法庭》人设资料书一直延期未出的情况下，本限定本也就成为最能提起Fans兴致的珍贵资料。该限定本采用A5大小的纸



↑逆转超豪华限定本，全书108页，有不少珍贵和特别的内容。

张，全部共108页，是印量有限的非卖品，从目前所公布的情报来看，其中的内容将包括DS版的最新人设资料、DS版开发团队的访谈、巧舟曾在逆转御殿漫画中所津津乐道的四格漫画最新篇，系列一贯以来传统的巧舟日记，以及其它相关官方企划和秘藏内容等，依此这绝对是本值得收藏的真Fans典藏！

↑逆转DS原声音乐CD，又要让Fans们心动不已。

第二大特典则是按照系列传统的逆转DS原声音乐CD《复苏的Remix》，相信大家对于2004年3月25日那几张引得众逆转Fans们争先抢购的逆转三作的音乐CD还记忆犹新吧。本次逆转DS也同样少不了OST的助阵，不过不再是采用单独发售的方式，而是以此特典形式赠送，又增大其收藏价值。这次全CD收录的内容包括曾经逆转1中的经典曲目（如大将军等）、逆转DS第五话的新增曲目、以及游戏中从未曾收录过的10首精华曲目，这绝对值得期待！



↑异议挂绳，新的异议Logo。

↑逆转DS专用触控笔。

第三大特典是“异议挂绳”，其实就是将逆转系列标志性的经典异议Logo将附在DS专用挂绳上，不过DS版的“异议”Logo相比GBA版可是有一定变化的，显得更要美观一些，当然这个挂绳也可以用在手机或其它数码设备上面。

最后这个特典则是逆转DS专用的特别触控笔，这是对应指证的指型专用触控笔，虽然其实际的必要作用并不大，但还是挺值得收藏的。

看了以上介绍你是否心动了呢，可惜国内玩家想要入手该豪华限定版难度有点大，目前在日本获得该套装的方式是通过网上预约，目前Amazon和CAPCOMshop两个站点获得了授权，于2005年7月15日凌晨后开始正式的预约受理，名额有限且只面向日本国内，有条件和兴趣的朋友们可以托自己在海外的朋友们代劳。

3、第五话《复苏的逆转》剧情透露！

对于逆转DS来说，在这信息爆炸的这一周里给系列Fans带来了一波接一波的惊喜，就在发售日确定、豪华版情报放出后24小时，关于一直遮遮掩掩的第五话《复苏的逆转》的剧情情报也一并放出了，同时还首次公布了不少的相关图片。



↑地方检察院杀人事件的嫌疑人、主席检察官宝月巴。

背景舞台设定在逆转1与逆转2之间，有关御剑失踪之谜的新增剧情《复苏的逆转》这次主要公开的是剧情的基本概要、御剑办公室以及本作中新的侦探调查方式“鲁米诺反应”。

在《复苏的逆转》中，地方检察院地下停车场发生杀人案件，而依照当时的情况，最大的犯罪嫌疑人正是御剑的上司、绫里千寻的学姐前辈、地方检察院的主席检察官宝月巴，在她被逮捕收审后，主角成步堂龙一接受了其妹宝月茜的委托，将在接下来的庭审中为她辩护，而法庭上成步堂的对手正是老朋友御剑怜侍。作为本话关键人物的御剑，在面对自己职责所在的司法公正以及关系到自己上司的切身利益之间的矛盾，是依然一如继往无所不用极其地证明被告有罪，还是顾念到上司的情义而有所退让呢？总之无论如何御剑都将陷入到最为艰苦的一场法庭战斗当中，且御剑失踪之谜也将在本章逐渐明朗。

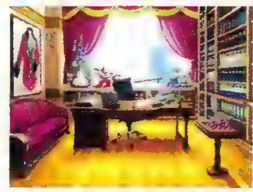


↑这里就是本案所谓的犯罪现场检察院地下停车场，尸体就在这辆红色的小车内被发现，而这恰恰就正是主席检察官宝月巴的爱车。

4、新场景公布！

新剧情的舞台基本集中于在地方检察院及其周边，除了案发现场地下停车场外，这次公布的另一新场景就是传说中御剑的办公室，而玩家们也能第一次“迈入”这让无数女孩子们心仪已久的地方。

为了对案件进行调查，检察院的每个地点和每个人物都是要关注的对象，御剑检察官自然也在其中之列，这正是“地方检察院上级办公室·1202号”，而成步堂与小茜都是第一次进入到御剑的办公室中来，三人的友谊也是从这里正式开始的。

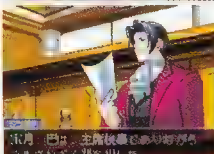


↑这办公室足可以用豪华来形容，布置得相当别致，而那个大将军手办是最惹眼的。

进入房间后大家可以发现这里是典型的御剑风格的

张智佳	要是买不起PSP的屏贴，用家中冰箱必备的保鲜膜也不错，我就是这样。
读者资料	男，19岁，江苏南通小海镇红火超市，226015





↑面对有着犯罪嫌疑的自己的上司，御剑陷入前所未有的困惑与矛盾当中，但在法庭上还是要公事公办的。

配色，不仅看起来很豪华，而且收拾得还相当整齐，真难以相信有如此气派的办公室，不愧是检察院上级所用。在房间的右侧堆满了各种案件的资料，因为有的堆砌得太高，御剑平时还必须借助于梯子爬上去查阅。在窗前也正是其办公桌背后居然还放有大将军的手办，看来御剑私底下其实也还是荷星的Fans。房间左侧挂有御剑那套标志性的外衣，奇怪的是他与成步堂对话时也穿着那衣服，看来这款样式的衣服他是有不少啊。在衣服下面是松软的沙发，足够一个人在上面躺着睡觉，相信他累了的时候一定都是在那休息的，不过应该也只有大婶对此最感兴趣。总之整个房间的色调和布置确实也都显得很“御剑”化，这倒是让人提起了兴趣想探一探其他几位检察官们的房间了。

5、科学搜查方式揭露!



↑取代真宵成为成步堂助手的宝月茜，为了帮助成步堂找到翻案的证据和材料，同时也是为了解救自己的姐姐，有着科学搜查官梦想的她将协同玩家一起来进行调查工作。

众所周知真宵不可能在逆转1与逆转2这段间隙时间内出现，但成步堂确确实实的又需要助手，所以也有了宝月茜的出现，至于形象设计为何与真宵相似目前还不得而知，但其科学式的搜查手段与真宵的灵媒截然相反，在经历三作灵媒学熏陶后，本作终于要回归现实用科学的真理去解决问题了。作为成步堂新搭档的小茜，这位性格开朗的“科学搜查官”，将拿出她小包内的化学试剂，教我们学习和用到各种新的科学的调查方式，这次我们首先要介绍的就是“鲁米诺反应”。

对于“鲁米诺反应”这个词，相信生化医等专业的朋友或是柯南迷们应该不会觉得其陌生，而鲁米诺反应也正是利用鲁米诺试剂在暗光条件下对于氧化物的变化来进行搜查的一个手段，这也是刑侦学中一个非常基础的侦探方式。

鲁米诺试剂又名“发光氨”，其常温下是一种黄色晶体，也呈米黄色粉末状，是一种比较稳定的化学试剂，游戏中的鲁米诺试剂则是通过特别处理后的液化压缩状态，能够直接喷洒出来。鲁米诺本身是一种强酸，具有强烈的刺激性气味，对于人类的眼睛、皮肤、呼吸道都有一定的腐蚀和刺激作用。但在化学性质上其却有非常独到的应用，其与具有氧化性的物质能够发生明显荧光反应，根据具体的物质和元素的不同而荧光所显示的颜色和显色时间的长短都是不同的，因此其最为重要的应用就是可以鉴别很长一段时间以前甚至经过了擦洗后的血液痕迹。在进行血痕检验时，则是利用鲁米诺与血红素（hemoglobin，血红蛋白中负责运输氧的一种蛋白质，含有Fe离子）发生反应能显出蓝白色荧光的性质，因为鲁米诺的灵敏度相当高，甚至可以达到一百万分之一，也即是哪怕1滴血混在 99万9999滴水中那样稀释的浓度，也都是能够被检验出来的。



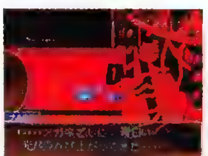
←这就是小茜随身携带在自己小挎包中的鲁米诺试剂。

在刑侦学中的鲁米诺反应，简单点讲就是在凶案现场只要有血液溅出并沾到任何物体上，不管事后经过何种方式的清除，哪怕是过了很长的一段时间，只要是用鲁米诺试剂喷洒在其上并在暗环境(或是暗视线条件）下观察的话，在原沾有血迹的地方就会有因发生荧光反应而呈蓝白色的荧光。





↑被害者的尸体是在姐姐宝月巴的车内发现，倘若她不是真凶，显然是有人故意陷害，那么车里也不是真正的凶杀第一现场，因此这时就要借助于小茜的鲁米诺试剂来判断真正的第一现场以获得更多的线索。喷洒出试剂，在正常光环境下肉眼是看不到的，所以小茜要再戴上墨镜在“暗视线”下来观察鲁米诺反应的结果。





↑瞧，那里有反应了，随着试剂的挥发，蓝白色的荧光逐渐浮现，血迹就在那里，而并不是在车内！然后小茜再拿出地图核对和记录下具体的位置，作为法庭记录。

余剑宇	游戏是好心情的源泉，好心情是幸福的必须品。
读者资料	男，22岁，广东广州，510280






看了以上的介绍相信大家对于鲁米诺反应已经有了基本的认识了吧，其实游戏中除了鲁米诺反应之外，还有其它更多的地方将利用到小茜那神秘的挎包中的物品来进行各式各样的“科学搜查”。尽管在前作中大家都熟悉的是灵媒、勾玉等灵学的方式，但也许通过这次的游戏后，能让不少朋友们从科学的角度再次认识到逆转，她给我们带来的不仅是推理、辩驳和感动，而还有更多这样理性化的概念，在游戏的同时还能学习到更多诸如鲁米诺反应这类有趣的理化知识，在已完备的世界观设定中作出如此大胆的创新和改进，让我们不得不再一次佩服巧舟的别具匠心。

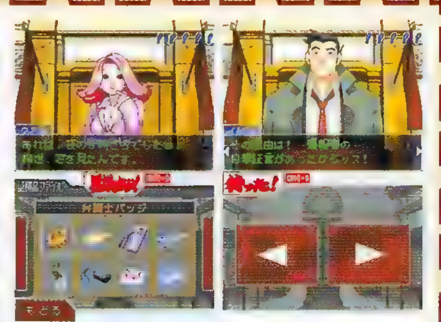
6、官方正式确认MIC语音系统！


↑本作的“异议”。


↑系列传统的“异议”。

之前在E3的美版试玩中大家都听闻逆转DS的“异议”和“等一下”将由玩家通过DS的MIC语音识别来完成，但官方没有作过正式的说明，而这次CAPCOM终于透露了关于声控“异议”等MIC应用的详细情况。在证言询问阶段，DS下屏中部上端有个小的异议标志，当旁边显示为“On”时，玩家能大声的吼出自己的“异议”，当然，语言为日文（美版当然是英文），发音不准的话可是不会被识别的哦，所以还得让人专门去练那几句。不过这样的设定也让人满难为情的，试想在幽静的夜晚或是喧闹的公车上玩的时候，在有时间限制并且还必须亲自发音来进行指证，确实让人觉得很不方便。


↑美版中的“异议”。


↑注意当其为ON时再进行语音操作才有效。

附读音简易教学

原文	假名	罗马音
异议あり	いぎあり	I-gi-a-ri
待った	まった	Ma-tta
くらえ	くらえ	Ku-ra-e

另外“异议”等标志的Logo设计也有了变化，显然更要圆润些，虽然是好看些了，但不知道老玩家们是否还习惯。

7、逆转DS官网全面开设！

放出如此多信息的同时，CAPCOM也对逆转DS的官方网站作了超大量的更新，不同于之前那个简单的页面，这次的整个官网又换用Flash的形式，内容相当丰富，除了基本的游戏信息和特典介绍外，还包括了新剧情和人物的介绍、逆转1中的各情节的回顾介绍以及人物关系等图，另外还有开发者的Blog，在里面可以找到不少巧舟在逆转开发过程中的记录心得等，另外体验版和一些下载的内容也都会在近期完善。《复苏的逆转》官网地址：http://www.capcom.co.jp/ds_saiban/

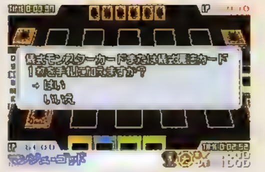


文/逆转A.C.E站 责编/暗凌



降临吧！暗黑的支配者

不知道大家还记不记得《游戏王》早期貘良和游戏等人玩的那个TRPG。那个RPG的BOSS，暗黑的支配者佐克，具有可以一击全灭主角队的恐怖能力。DMI2中，我们已经可以获得其OCG卡片——暗の支配者－ゾーク(LV8暗属性恶魔族，仪式怪物，效果：通过仪式魔法卡“与暗之支配者的契约”特殊召唤。特殊召唤时，必须以场上和/或手牌中合计8颗星以上的怪物作为祭品。在自己的每个回合可以掷一次骰子。掷出1或2时，破坏对手场上所有怪物；掷出3、4或5时，破坏对手场上一只怪物；掷出6时，破坏自己场上所有怪物。)这个效果就是以当时的TRPG规则为基础的，越小的数字代表越强的攻击，数字过大就会攻击失败直至自爆。佐克的能力和效果都没的说，由于对手场上的怪物并不会太多。所以基本上佐克的效果只要不自爆，就会给对手重大打击。不过关键在于它是仪式怪物，考虑到召唤难度和手牌消耗，无法成为一线的主力。



怪物卡：(943)カオス・ソルジャー －开辟の使者－、(961)混沌帝龙 －终焉の使者－ 、(971)混沌の黑魔术师、(920)暗の支配者－ゾーク×3、(646)天空骑士パーシアス、(963)暗黑の狂犬/(636)ブラッド・ヴォルス/(914)デーモン・ソルジャー、(881)同族感染ウィルス、(901)异次元の女战士×2、(983)マンジュ・ゴッド×3、(264)サンダー・ドラゴン×3、(880)魔导サイエンティスト、(297)キラー・スネーク、(40)クリッター、(357)黑き森のウィッチ

魔法卡：(198)サンダー・ボルト、(197)ブラック・ホール、(516)强欲な壶、(502)天使の施し、(514)死者苏生、(613)早すぎた埋葬、(530)心变わり、(563)强夺、(419)ハーピィの羽帚、(557)大岚、(572)サイクロン、(574)苦涩の选择、(506)手札抹杀、(921)暗の支配者との契约×3、(209)光の护封剑。

陷阱卡：(631)リビングデッドの呼び声、(637)破坏轮、(682)激流葬、(685)魔法の筒、(849)サンダー・ブレイク、(553)圣なるバリア－ミラーフォース－、(608)王宫の敕命、(534)王宫のお触れ

融合卡组：(466)サウザンド・アイズ・サクリファイス×3、(290)红阳鸟×3、

卡组的基本战术不用说了，召唤出佐克后以其强大的效果控场，之后攻击对手。当然了，也要有一定的运气因素。下面介绍一下我们选用的卡片。

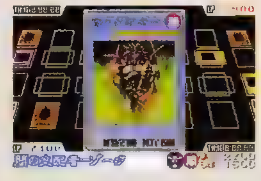
カオス・ソルジャー －开辟の使者－、混沌帝龙 －终焉の使者－：强到离谱的2张卡片，只要卡组里有足够的光暗属性，几乎没有不放道理。这个卡组内，佐克本身为暗属性，而仪式卡组常用辅助卡片的マンジュ・ゴッド和サンダー・ドラゴン为光属性，另外还有大量辅助卡片均为光暗属性，所以选择这2张以增强战力，小心不要喧宾夺主哦。混沌帝龙的效果很强，但是因为这个卡组很少有单张可以发挥威力的卡片，要谨慎使用。被禁止后就乖乖放弃吧。

混沌の黑魔术师：又是一张强卡，效果为回收墓地魔法，在仪式卡组里相当方便，其本身为LV8的怪物，正好可以作为佐克的仪式祭品。而其在手牌作为祭品后，又可以用苏生卡做苏生召唤从而回收魔法。

暗の支配者－ゾーク、暗の支配者との契约：这个不放你还叫佐克卡组么……



天空骑士パーシアス：这个可以选择不放，放的原因是仪式卡组通常手牌消耗很大，靠它的效果来补充。



暗黑の狂犬/ブラッド・ヴォルス/デーモン・ソルジャー：这3者都是暗属性攻击1900的主战怪物，因为是佐克卡组一般我们还是选择恶魔族的デーモン・ソルジャー吧。之所以不选择(655)ニュート是因为ニュート的效果对这个卡组的帮助不大，暗属性进墓地后可以辅助出混沌双雄。当然，在混沌双雄不能使用的时候，使用ニュート也是不错的选择。

同族感染ウィルス：强卡，丢弃一张手牌至少可以破坏场上一只正面表示的怪物，对上种族统一卡组更是毁灭性的打击力。在这个卡组中，可能手牌会卡住，这时候就可以用它来处理了。

异次元の女战士：强卡，1500的攻击力不算弱了，还可以"拖走"那些对我们有威胁的怪物。攻守俱佳。

マンジュ・ゴッド：仪式卡组必备，召唤成功后从卡组选择一张仪式怪物或者仪式魔法加入手牌。即使手上已经凑齐了一套仪式，也可以用它来拿佐克作为其仪式的祭品。

サンダー・ドラゴン：仪式卡组常用辅助卡，丢弃一张可以从卡组拿两张到手，压缩卡组的同时间接的补充手牌和直接的补充仪式祭品。

魔导サイエンティスト：本身就已经是一张强卡了(当然要靠融合怪辅助)，在OCG世界中被称为只要有LP和配合的怪，没有处理不掉的情况。(当然这么说稍微有点夸张，不过摆在实战里基本是没有错的了)游戏中虽然因为融合怪的不足而威力有所下降。但是依然保有一定的实力。而且在这个卡组里可以以1000LP来提供一个LV6的仪式祭品。不过要注意的是如果以千眼吸收对手怪物后做祭品还是只能算是1星哦。禁止候补，禁止后一样乖乖放弃吧。



キラー・スネーク、クリッター、黑き森のウィッチ：这张都是为了应付仪式卡组急剧的手牌消耗的，クリッター和黑き森のウィッチ还可以检索那些对辅助的怪物卡。禁止候补，禁止后放弃。

サンダー・ボルト、ブラック・ホール、破坏轮、激流葬、圣なるバリアーミラーフォースー：怪物破坏系最强的卡片，虽然佐克已经有很强的破坏怪物能力，但是这种效果是不嫌多的，何况我们还要应付佐克没有出现的情况。禁止后以(987)地砕き、(610)抹杀の使徒、(808)奈落の落とし穴、(925)炸裂装甲等破坏卡来补充一下。

强欲な壶、天使の施し、手札抹杀：抽滤卡代表，尤其是这个对手牌要求很高的卡组，强欲补充手牌，天施和手抹则负责调整手牌和应付卡手的情况。禁止候补，被禁止后适当加入(953)リロード来调整手牌。

死者苏生、早すぎた埋葬、リビングデッドの呼び声：苏生卡，一般卡组必放。用来复活墓地内的混沌黑魔术师再合适不过了。成功召唤过一次的佐克也可以复活。禁止候补，被禁止后放弃。

心变わり、强夺：控制权转移卡片，获得对方怪物后可以自己发挥，用来召唤佐克当然也是很好的选择。禁止候补，被禁止后放弃。但是考虑到对手怪物的应对方法减少，所以可以考虑适当增加怪物破坏效果的卡片。



ハーピィの羽帚、大岚、サイクロン：魔法陷阱区域破坏卡，游戏王系列中魔法陷阱的威力人所共知，ハーピィの羽帚和大岚禁止候补，禁止后可适当增加サイクロン的数量，如果要做最后一击的可以选择ハリケーン。

苦涩の选择：只有根据现场的情况才能说清楚该怎么用的卡片，虽然用不好的朋友会不喜欢它。但是在这个卡组里至少你可以选一堆光暗属性怪物然后召唤手卡里的混沌双雄……禁止后放弃。另外，如果混沌双雄禁止且你不擅长使用这张卡的话，也可以放弃。

サンダー・ブレイク：怪物和魔法陷阱都可以破坏的灵活卡片，和前面说的同族类似，卡片与其卡在手里不如作为COST丢到墓地中。

光の护封剑：防御卡片，在这个卡组中，因为平时的战力一般，所以要靠其来拖延时间或者等待机会。

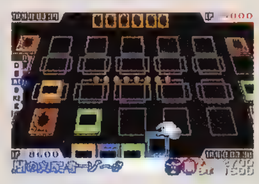
王宫の敕命、王宫のお触れ：魔法陷阱防御类卡片。能用的时候就用吧。不能用的时候又确实需要对魔法进行抵抗的，使用标准的(531)マジック・ジャマー吧，至于陷阱，增加破坏陷阱

郑可锐	虽然没有掌机的相伴，但有《PG》在身，也没有太多的遗憾了。希望众小编能写出更精彩的文章。
读者资料	19岁，男，515438，广东省揭西县棉湖镇迎宾路2巷4洞7号

的效果为佳。

魔法の筒：抵消攻击并给予对手伤害。不过单就抵消攻击的效果而言，(522)和睦の使者效果更好。

融合怪物：融合怪物在这个卡组中主要是以魔导サイエンティスト的效果出场，所以只选择那些LV6以下的可以由魔导サイエンティスト召出的怪物。实际上，融合DECK因为是不放白不放的，考虑到心变强夺死苏对方(262)デビル・フランケン的可能性，放融合怪中攻击力最高的青眼究极龙也无不可。选择以上融合怪的原因，サウザンド・アイズ・サクリファイス是为了吸收对方有威胁的怪物，红阳鸟是魔导サイエンティスト所能召唤的怪物当中攻击力最高的。另外，考虑到可能需要召唤出融合怪物作为祭品，那么不能浪费，选择一些高LV的光暗属性融合怪物，做祭品的同时还能给召唤混沌双雄做准备。



其他可以选择的卡片：

前面一再强调了，仪式卡组的手牌消耗非常惊人，而且单张卡片很难发挥威力，所以(576)サイバーポッド、(363)メタモルポット都是可以选择的手牌补充类卡片。另外圣なる魔术师可以回收墓地的魔法，对仪式卡组的辅助效果也很不错。如果考虑到破坏对手手牌，从而达到压制对手的效果，那么手牌破坏三板斧：(565)押收(566)いたずら好きな双子恶魔、(570)强引な番兵也是相当好的选择。如果觉得这个卡组一般的战斗力不足，可以加入(729)团结之力等装备卡增强攻击力。如果对对手的陷阱比较担心的话，(479)人造人间－サイコ・ショッカ－可以考虑放入。如果对手的翻转效果很有威胁的话，(606)停战协定也是很好的选择。

卡组的乐趣：这个卡组是典型的娱乐性卡组，前面也说了，仪式怪物的召唤难度决定了其无法成为一线主力。而佐克的效果也带有一定的随机性。要是辛辛苦苦的召唤出来结果一丢骰子就自爆了那还真是叫人欲哭无泪。但是游戏，就是要从中寻找快乐的。还记得一开始说的TRPG么，这样，在用这个卡组和朋友对战的时候，你不妨碍就参考一下那个，把自己想象成那个RPG中的BOSS——原作中貘良的地位。然后在对战时也不时的向对方灌输这个思想，将决斗变得像一场TRPG。想象一下，在决斗开始的时候，先说一句“欢迎来到RPG的世界”然后换个声音说“不要啊，大家不要来啊”并做人格分裂的痛苦状。决斗中，先以小怪来对抗对手，然后当时机成熟的时候，召唤佐克。哈哈，最终BOSS登场了。换个低沉的声音说一句“反抗我的冒险者啊，你们的死期到了，让你们见识一下我真正的姿态吧。暗の支配者－ゾーク降临！！！”使用佐克效果的时候要记得说“攻击判定开始”。当有自信掷出1，2的时候，来一句“飞舞吧，洗脑骰子！”真的掷出1，2之后，就高喊佐克的必杀技“极限攻击，暗黑魔法——ダーク・カタストロフィー！！！”。要是预感自己要掷出6了，就装作手不受控制的样子“啊啊啊，左手不受控制了，自己丢骰子了”，要是真的不幸丢出6，那就把左手在桌子上砸一下——桌子太硬的话就算了，另外，千万别学漫画里拿样在锐器上戳(你当读者都是你啊)……然后哈哈大笑“哈哈哈，XXX(自己的名字)，现在看你怎么妨碍我”，当佐克被击倒之后，用苏生卡片把佐克复活后要说“不要以为这样就可以打倒佐克，复活吧，佐克最终形态”(其实不是没有变化吗……)又或者说“这种程度是没有办法从这个RPG中获胜的，吸收佐克的力量，隐藏BOSS，カオス・ソルジャ－ －开辟の使者－/混沌帝龙－终焉の使者－降临。”然后把墓地里的佐克除外召唤混沌双雄。如果不幸被打败了，就说“勇者们打倒了黑暗的支配者佐克，世界重新恢复了和平……来，玩2周目吧”……(这个人精神不正常了，来人啊把他拖出去……读者朋友要乖乖的，不可以学上面的怪叔叔这样玩卡的……)

卡组变化：从本质上来说“佐克降临”是一个很标准的仪式卡组。所以，如果把佐克换成其他仪式怪物，一样可以发挥实力。比如将佐克换成混沌战士，由于混沌战士可以用战士生还从墓地内直接回收，所以在召唤难度方面要小于佐克，不过召唤出来后的威力也不如佐克。而如果是OCG环境下的话，根据限制卡表调整卡组之后。可以在卡组内加入守墓的侦察者、深渊的暗杀者、死者转生、金属反射史莱姆等，深渊暗杀者不仅在手牌作为佐克的祭品后可以回收，而且在组合成功的情况下可以使得同族的手牌消耗卡的消耗减到0，守墓的侦察者则可以在翻转后再召唤侦察者，两只就够佐克要求的8星祭品了，而且可以用深渊的暗杀者来回手，金属反射史莱母则可以在防御的同时直接成为佐克的祭品。

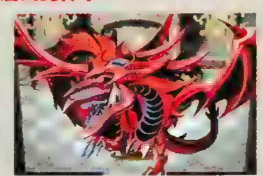


王可	在神奇宝贝中我才是真正的无敌，没有一个人能打倒我。
读者资料	13岁，男，100026，北京市朝阳区水碓子北里20号楼303

王立图书馆

游戏王里面一个瞩目点可以说是幻神卡了，幻神卡一般称作神卡。现实拿到的神卡，上面写着无关的文字，应该怎么使用？关于神卡在游戏王的各个方面都有各种各样的说法。现在，就比较详细的介绍一下神卡。

—— 漫画的神卡 ——



神卡出现在漫画里面的决斗都市篇。依西斯和海马见面，说出了幻神卡的事情。制造者帕伽索斯感觉到神卡潜在的意志，却不能下手毁掉神卡,只好回到埃及把神卡永远沉睡在王家之谷。可是盗卡集团古鲁斯抢走了其中两张。依西斯把保存下来的一张交给了海马，想海马利用此卡夺回其他两张卡。传说得到三张神卡的人将会得到决斗王的称号。为了得到最强之名，海马举办了决斗都市比赛。于是，个人怀着不同的目的，最终为了神卡，参加了比赛。

三神卡首先出场的当然是海马拿到的巨神兵。在测试的时候海马用巨神兵击败三只青眼白龙，这样巨神兵便继青眼白龙之后成了海马的主力卡（当然剧情发展到后面，青眼的不平凡地位也暗示了出来，此次讨论神卡，青眼的传说搁置）。

漫画的效果是（漫画里面效果很多时候被人为的改变，所以只按照字面解释）把自己场上两只怪兽作为祭品，然后就能把对方场上的怪兽全部破坏。除此以外神卡还具有不被低级效果所影响的共有特性（注意，这个解释为了迎合剧情概念比较模糊，不详细研究了）。

决斗都市的比赛开始了。几轮交战后，古鲁斯老大马力克亲自出马，控制手下寡言的人偶利用天空龙和游戏对战。这场可谓经典的一战，充分体现了神的强大，特别是游戏被完全控制的情况下说了一句“怪兽…”，马力克大喊说：“不是怪兽…是神！！”的那个场景，把神的吸引力上升到另一个高度，对神的效果的猜测成为了当时的话题。

攻防都为X000，效果之一就是根据手卡决定攻防，手卡*1000就是天空龙的攻击力。马力克利用史来姆再生战术使得手卡不断上升，天空龙获得无限的攻击力。攻击名字为超电导波，漫画描写得极具气势。另一个效果是召雷弹，天空龙的另一个嘴打开落雷，效果为对方怪兽出场时攻防削弱2000点。



游戏最后还是战胜了马力克，得到了天空龙，于是话题便集中在最后一张神卡，也是三神卡之中最强的翼神龙上面。

翼神龙的效果和攻防是没写的，所以得在决斗中才能知道效果，使得这个话题更具吸引力，也更多人在猜测。

赛在继续，初赛结束，出现了八强。在八强赛上，第2场城之内对利斯度（马力克影武者）时，利斯度使用了仿造的翼神龙，透露了第一个效果：翼神龙的攻防由做祭品召唤的3只怪兽的总攻防决定。

之后由于冒犯了神,利斯度也战败了,马力克的潜在人格出现。第3场是马力克对战孔雀舞。孔雀舞虽然成功夺得翼神龙并且出场，可是翼神龙只是一个球形状态，卡上面也出现了古怪的文字，并不听从孔雀舞的指示。此时马力克透露了第一效果的另一半:翼神龙只听从古代咒文。于是马力克咏唱古代咒文，翼神龙回到马力克这边并且变为战斗形态击败了孔雀舞。

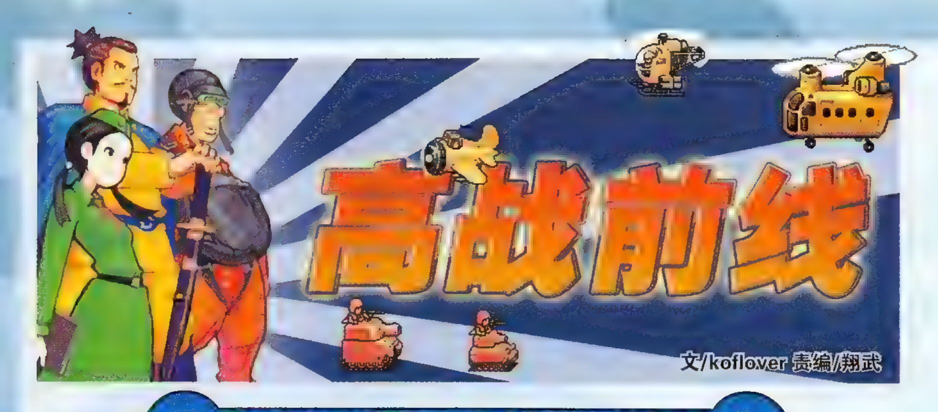
八强赛结束后,暗莫良和马力克暗地里决斗。此战莫良成功把翼神龙丢到墓地，但是翼神龙还有第二效果：玩家把基本分数全部献出剩下一点，所献出的分数变成翼神龙的攻防。于是这样莫良也被击败了。



到了四强，经过决斗分组后，城之内对战马力克。此战城之内远超出马力克的估计,最后马力克哪怕使用第二效果,翼神龙的攻防也不能击败城之内的雷霆剑圣,最后不得不使用第三效果：支付自己生命点1000分,破坏对方场一只怪兽。由于这效果发动时翼神龙会化身成为不死鸟形态并且由于暗黑游戏的关系会带给对方精神打击,最后城之内还是敌不过精神攻击败下。至此神卡全部效果得知,之后的另一场半决赛游戏对海马,决赛游戏对马力克的神卡情况就略过不谈了。

决斗都市后，在记忆篇里面，在法老的记忆也能看到三神。不过3神没有什么特别的表现，攻击以及特殊能力几乎也是和决斗都市那样，就不多描述了。

张惟豪	游戏越来越好，主机功能越来越强，让我生活更充实。
读者资料	15岁，男，272000，山东省济宁市太白西路疏浚队宿舍6号楼1单元202



金钱就是力量！——浅析AW2的Colin

富家子弟Colin在高级战争2中一登场，就得到了大家的广泛喜爱。虽然他外表柔弱，但无奈家族势力实在太强大，连三岁小孩子都懂得“有钱能使鬼推磨”的道理，那么在高级战争的战场上，又有几个能抵挡住他的金元攻势呢？



Colin比起其他的CO来说，最大的优势就是经济。这主要体现在三个方面：一、所有部队造价仅为正常的80%，但除了火力只有90%外，其他质量方面并不差。二、初期扩张能力强。可以尽早生产出运输单位，便于占领较远一些城市工厂等。三、CO POWER——GOLD RUSH可以用来积累财富，相比起需要6星之多的POWER OF MONEY，只有2星的GOLD RUSH是不是更值得我们期待呢？况且大家不要忘记，手头的金钱是和能量槽息息相关的。获得更多的金钱生产部队——部队被击溃从而蓄积能量——发动POWER来继续积累金钱或者进行扫荡，以战养战，这是一个完美的循环。

其实Colin的以上三个优势也正是他的战术基础，只要能发挥出来他的经济优势，就奠定了一半的胜利基础。当然，仅仅依靠经济优势还是不够的，因为高级战争不同于星际争霸，一场战斗中很难一次性投入所有的单位进行战斗，若指挥不当的话，Colin部队虽然有绝对数量优势，但由于不能集结力量，很容易被各个击破。因此，要想完全发挥Colin的实力，仅仅懂得爆兵使用人海战术还是不够的，那么应该怎么做呢？请继续看本文。



首先，我们需要保持某单位绝对的庞大数量，这就是步兵。区区800块钱的步兵不仅可以四处搜寻占领城市，蔓延到地图各个角落时也是性价比最高的哨兵，对手的动向一目了然，而仅仅需要付出几个步兵的代价，实在是非常合算。最重要的一点，是步兵能够占据一个单位的空间，可以在很多场合实施拦截、包围、封堵等手段，大大干扰了对方正常的战术意图。对方要消灭他们势必要浪费大量火力，对我方主力部队也是一种无形的保护。为了弥补步兵低下的移动力，使用相当数量的运输单位是非常重要的，不要在意它们的损失。

其次，通过步兵等单位的侦察，我们对于对手的动向也就有大致了解了。所谓“知己知彼，百战不殆”，货真价实的情报信息是用多少单位也难以换来的。我们需要了解到对方主力部队的构成形式，这样就可以有针对性的组建一支克制对手的部队，是我们克敌制胜的重要法宝。具体方法后面我们再提到。另一方面，对方部队进攻和布防的大致地点也要了解，这样可以有针对性的制定进军路线或者布防，由于牵扯到复杂的地图因素，这里就不深究了。



最后，要注意金钱的规划使用。和其他CO不同，Colin、Hachi这种“经济型”CO需要储存金钱，而不是急急忙忙出手花掉，而忽视了部队的必要生产，显然也是不可取的。这就需要我们通过对情报信息的分析来进行判断，到底生产多少部队才是一个足够的数量。超过这个数量就坚决停产部队，但步兵的生产却不要停止，因为他们花费少影响不大，而且始终要维持一个庞大的数量来完成各项任务。

财大气粗的colin在NDS的新作依旧表现抢眼，而多了他姐姐莎夏的助阵，不知道这金元攻势又会如何演绎呢？

张雨	GBM虽然在性能上与GBA相当，但时尚外形又会使一部分人拿银子了吧。
读者资料	17岁，男，100053，北京市宣武区报国寺西夹道12号

用智慧赢得胜利!——浅评AW2的Sonja



在高级战争2中，有不少实力不凡的巾帼英雄。教官Nell、魔女Lash的实力公认是数一数二的，使用她们的人不计其数。至于Kanbei的千金Sonja，关注的人就不多了，主要原因还是对她的能力特点认识还不够,所以不能将她的实力充分发挥出来。“It takes brain to win!”这句话来自于Sonja的胜利台词,斗智不斗力,正是她的作战风格，与老爸Kanbei恰好完全相反。对于力量不足的Sonja来说,如何运筹帷幄来“四两拨千斤”呢?我们来逐条分析一下Sonja的能力特点:

首先，她的部队视野要更远1格，而CO POWER和SUPER POWER不但能够进一步增强视野，而且能发现藏匿在森林和暗礁的部队，这说明她的侦察能力非常优秀。不过，想利用这种侦察能力似乎也不是很容易，毕竟这不像火力和移动力对战局有这么明显的帮助。而且一般来说，开阔的视野也仅仅有助于尽早的调整阵型应战，或者发现对方的偷袭企图等等。不过在2对2中，由于视野可以共享，Sonja的侦察能力就能够更充分地发挥了。为了进行侦察，那么侦察兵是少不了的，侦察车、步兵、运输机、潜水艇是最常用的侦察单位，若在山地和森林较多的地形上，运输机运送步兵，然后兵分两路进行侦察，效率会非常高。

接下来，就是她引以为豪的反击能力了，这也是我们使用她的重要理由。注意她无论在任何情况下反击都能带来1.5倍伤害，而并非游戏中所注释的那样。而SUPER POWER的能力除了视野的提升外，还有一个重要的作用，就是能够进行先手反击。可能有些人对她这个能力具体效果还不是十分的相信，那么接下来我用实验数据来说明这个问题：Sonja发动Counter Break后，Andy用5HP的战斗机去攻击Sonja的8HP的战斗机，结果Sonja毫发无伤，而Andy的战斗机仅仅剩下1HP甚至被全灭。不过不要从战斗画面来判断，那是不准确的。

因此我们可以发现，Counter Break效果非常出色，不但开辟了视野便于我们更合理的组织攻势，而且攻击完毕后，对方也不敢掉过头来还手，因为这无异于再被Sonja洗劫了一次，这对于Sonja来说是非常主动的。当然了，Counter Break所需的能量虽短，也不可能是我们想用就用的，所以平时更要稳扎稳打,来发挥Sonja的特点。Sonja的部队构成要少而精，除了侦察和堵路的炮灰以及少量用来突击的坦克或直升机外，尽量多使用一些高级兵种，这样才能更好的借助地形发挥反击威力。同时，为了便于防守，一些远程部队也是必不可少的，虽然它们并不能利用上Sonja的反击能力。像Fable Hills这种地图，地形狭窄险要，就特别适合Sonja用来构筑防线。

最后，再说说她的一些其它能力特点。首先是隐藏HP，这个能力对电脑时完全没用，但人人对局时就比较有效了。通过不断的轮转换位和部队合流，对方根本无法得知哪一个部队已经受了重伤应当优先击溃。尤其是双方对拼坦克或者直升机时，隐藏HP的作用体现出来了。另外一点，就是Sonja的缺点——坏运气。在攻击的时候有可能只造成95%的伤害效果，比如战斗机原本能对轰炸机一击秒杀，但现在就会剩下1点HP。虽然说将对方打成濒死和击溃在大部分情况下没什么太大区别，不过有时候需要消灭对方的部队以打开通路，这时候就让人讨厌了，但也无能为力。正如题目中所言，Sonja要取胜需要的是智慧，而不是蛮力。要将她的实力完全发挥出来，首先就要求我们玩家拥有一个睿智的头脑。



希望玩家看了本文后，能对Sonja有进一步的认识，毕竟高级战争里面的女指挥官中，Nell年龄偏大，Sami和Jess阳刚气太重，所以也只有伶俐可爱的Sonja符合我们的口味需求了。





责编/暗凌

兵种乱弹之封印·烈火篇

第六站

人与龙的理想乡——纳巴塔NABATA

进入沙漠前请各位小心自己的脚下，这里除了偶尔能看到的巨大的龙的骸骨外，沙漠中也埋藏着人龙战役时代留下的珍贵遗产，运气好的能拿到传送杖、移动靴（只有一只，另一只找不到了）、半价卡（竟然没过期），就算运气差点也能找到个武器什么的，不过事先说明，你们捡到的物品要交20%的个人所得税（我不是免费带路的）。如果你不小心掉落物品也别急，先仔细找找，兴许能在哪个犄角旮旯里找到和你一样的倒霉蛋掉落的相同物品……



↑看到有大叔、美女和小孩在沙漠旅行时千万别上前搭讪，他们是在这里无差别抢宝物的。

这里的强盗是一绝，而且根据鄙人的观察，很有可能是家族式管理和培养，除了相貌几乎是一个模子刻出来的之外，连打劫方式都一模一样。一般是我们在沙漠日夜赶路行军时一下子蹦出来（强盗甲：打……打、打劫！），给身心俱乏的全军将士上了一剂强心针，然后送上不少EXP后灰溜溜地撤退，而且他们是屡战屡败还屡败屡战！愿主保佑他们能世代繁衍下去，保证EXP输送不间断。（强盗乙：严肃点！这打劫呢！）

说到纳巴塔沙漠，除了和我们这些正义之师抢宝物的大众脸强盗外，大部分赫赫有名的暗魔法师也是在这里诞生的，究其原因主要还是这里的环境适合磨练心志，而修炼暗魔法需要的是融入黑暗，心志稍不坚强就会被黑暗吞噬。过度钻研暗魔法与古魔法而丧失心志的不在少数，最典型的例子莫过于烈火时期的最强暗魔法师——奈鲁卡鲁。不过在纳巴塔的人龙混血儿似乎没有这方面的担忧，杰出的暗魔法师索菲亚就没有被暗魔法侵蚀心志，这大概要归功于她那超长的寿命和让人羡慕的龙族血统吧！（强盗头子：我、我先劫个色！）

其实真正能代表纳巴塔沙漠的还是传说的八神将之一：大贤者阿特斯，他是活了千年的传说，实力可说是接近神。隐居在纳巴塔的他守护着这里的人和龙，顺便让徒弟去沙漠寻宝来孝敬自己，可以说是过得有滋有味，但烈火时期由于接见了一批好战的小毛孩子而被迫终止了清闲的隐居生活，之后的复出由于实力不济还不小心丢了条命，得不偿失啊！

对了，在离开这里之前如果哪位游客捡到业火之理，请还给神殿的管事，上次丢失以后他找了很久，人家就那么一份保安的工作，帮下忙吧。

第七站

多国联盟——利基亚LYCIA

由许多个小国组成的南方联盟利基亚虽然规模上比不上贝伦等大国，但其凭借独特的联盟体制与优秀的地理环境，成为大陆上最富饶的一块土地，不过毕竟是多个国家结成的联盟，内部的斗争是从来没有停止过。

在利基亚中领土面积最大的奥斯提亚（OSTIA）是最强势的国家，特色是盛产重甲系职业，连历来的领主也是有重甲特色的斧男主义领主。当然，封印时期出了个“叛徒”莉莉娜，不过那30的魔

罗盛	SONY太不厚道了，让玩家们花了那么多钱，也不尽善尽美些。
读者资料	18岁，男，410600，湖南长沙，兴趣：游戏

力和25的魔防也可以变相理解为法师中的重甲。顺便提一下，奥斯提亚的密探组织也是数一数二的，培养过不少杰出的盗贼，其中不乏联邦女郎那样的女间谍（蕾拉啊！），有谁感兴趣就快去报名吧，很有前途的啊！



↑谁说这是海哥我就用天雷之斧压死谁——烈火中重18的那把。

费雷（PHREAE）在利基亚的联盟中最为人所称道的是优秀的骑士团和作风。费雷虽然只是一个普通的诸侯国，但其和平的外交政策和广施仁政在利基亚中却有着不错的口碑。费雷历来的领主都是彬彬有礼的绅士，而费雷骑士以职业的贵族气质和量产化水准（火纹从来不嫌少的就是骑士，移动的人口搬运工啊）也成为了大多费雷青年的选择。在费雷流传着那么一句话：如果你天生红发且热情，在费雷做骑士吧！如果你天生绿发且冷静，在费雷做骑士吧！如果你没有头发且是大叔（只要长相像大叔），去基亚兰做重甲吧！



↑不要告诉我这是小文，小心我用烈火之剑砸你——烈火中重16的那把。

除了奥斯提亚和费雷，利基亚中值得一提的还有基亚兰（CIARAN），而这完全是冲着琳蒂斯大人的面子，要不是在烈火中琳的出色表现，恐怕基亚兰也只是利基亚中一个无名的小国罢了。哦，对了，说到基亚兰的特色，茶壶壳脑袋的重甲勉强算一个吧……

终点站

迷雾缭绕的魔之岛——瓦拉尔VALAR

进魔之岛之前请大家先各自写下遗嘱，没人能保证你是否能活着回来……

位于大陆最南端的魔之岛，周围海域终年迷雾，除了常在这片海域出没的海贼外，一般人进去后就会迷失方向，因此也成为了众多海贼的栖身之所。海贼是魔之岛附近最常见的职业，其中比较著名的有草帽路飞、三刀流剑士索隆……（旁人：堵上他的嘴！他疯了！）纵然能登上魔之岛，也要小心一些妄图颠覆世界的精神病患者不定期打开龙之门流通空气……

说到龙之门，那可是魔之岛上最壮观的建筑之一，其建筑风格可以追溯到千年前的人龙战役时期，而且是非人力所能建造的庞大建筑物，可以说得上是世界第十一大奇迹。作为连接龙的世界与人类世界的唯一通道，龙之门自然受到严格保护与看管，所以各位不要冲动地想上前去留影，之前有不少想毁灭世界的疯子已经用这办法接近过龙之门了，所以……如果你想留影的话，最好先证明你是手无缚鸡之力的路过游客甲，然后在一堆能力全绿的顶级保安的陪同下进行一次难忘的留影……活着离开龙之岛之后也意味着这次的旅行已经结束，各位想必已经找到自己心仪的职业了，那还等什么？开创自己的历史吧！



↑运气好的话上了魔之岛就能看到如此壮观的景象……然后你见到的第一个“人”就是上帝……

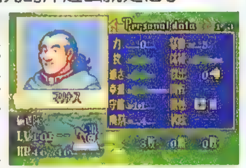
售后服务

慢着，那边那几位还在犹豫的朋友先别急着去报名做NPC，那工作没技术成分的。我们旅行团的售后服务会让你们满意的

那几位姑娘长的不错，有没有考虑做个舞娘？有前途的职业，是现在佣兵团的抢手货啊！什么？姑娘你还有个弟弟？不要紧，佣兵团里还有些大姐姐喜欢年轻可爱的吟游诗人的……

那个，剩下的那个大叔你不想做NPC？你看你头发都快没了，吟游诗人是做不了了，就算做得了也是对不起别人的眼睛……对了，据不可靠消息，最近有局部中等规模的战斗发生，你就开个运输队，做个旅行商人吧，具体事项你去联系一下马里那斯。你不认识？不要紧，你看哪个商人在军队交火时不怕死的冲进去就是他了……

年轻人，你怎么还在？你说你不喜欢那些职业？太招摇了，容易丢命？那么……做军师吧！不用上阵而且没有生命危险，即使兵败如山倒了也能立即卷铺盖走人，假装过路的，没人会怀疑你。不过最后要告诉你个实情：军师一般是中邪死的，战斗中由于指挥失误而死去的人的怨念累积起来很可观的……



↑惟利是图乃小奸，发战争财才是大奸，看着军队作战，自己和几个板凳角色一起吃军粮看表演就是奸中之奸！

终于把那帮人打发走了，我也要做起自己的邪恶职业了……你问我是什么？嘿嘿，职业玩家而已，掌握这块大陆所有人的生死，要风得风，要雨得雨！哦活活……慢着！你怎么还在这里偷听我说话！？罚你不转职通封印HARD模式！快去，要不把你卖到斗技场去！

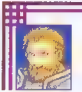
文/NW旅团 Alucard

刘德忠	游戏业界需要大家的参与、支持与信任。
读者资料	男，18岁，天津大港区官港街建工里26-1-2，300274

艾雷布大陆斧头帮秘史（下）

时光匆匆流逝，20年过去了，正如大贤者阿特斯的预言一样，凶星降临在贝伦这片土地上，艾雷布大陆再次被鲜血染红。当年的第一黑帮斧头帮已经遣散，各自过上了幸福的生活，然而突如起来的战争却使斧头帮不得不重建。同时令人震惊的是当初的斧头帮帮主海克托尔在贝伦王国的踢馆中发生了械斗，最终被砍成重伤，救治无效去世，享年38岁。（这就是《火炎纹章》的残酷啊，年迈的人是不能当主角的，一旦没有了年轻时的光彩，不是被敌人砍死烘托剧情高潮就是完全失踪不再露面。）

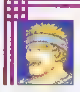
战争席卷了整个艾雷布大陆，而继承了斧头帮遗志的战士们又再度聚首，用手中的斧头书写着神话，印证自己是天下第一黑帮的真谛。



鬼将军 道格拉斯

◆出身：艾特鲁利亚 ◆年龄：约52岁

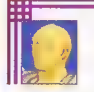
艾特鲁利亚三军将之首，对于艾特鲁利亚来说，道格拉斯就是军事上的顶梁柱，也是士兵们的精神支柱。而鬼将军在艾尔芬以及自己的干女儿拉拉姆的劝说下，终于加入了斧头帮，成为得力干将之一。岁月的沧桑换来他丰富的经验以及冷静的判断，作为斧头帮第二代的代理帮主让斧头帮走向美好的新时代。



为战斗而活的男人 巴特鲁

◆出身：西方三岛 ◆年龄：约42岁

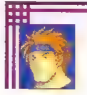
岁月不饶人。转眼间二十年的时光带走了昔日斧头帮战士的青春。本来已经和妻子过上幸福生活的他早已经金盆洗手。但是不幸的是他妻子在生下女儿几年后便病逝了。而他的女儿为了变强又开始了周游世界的修行。他为了寻找女儿也踏上了征途，又再度提起那把斧头，重拾昔日的光辉岁月。



黑旋风 加雷特

◆出身：西方三岛 ◆年龄：约36岁

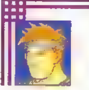
他原本在艾特鲁利亚南部地区成立了一个小帮派，占据着山头，但是对手下滥收保护费的行为很是不爽，后来经斧头帮亲友团中莉莉娜的游说，他终于归顺了斧头帮。此人虽然长相恐怖，但并非穷凶极恶的人，因为长的黑而且性格狂暴，所以后来人们都叫他黑旋风。



可靠的斧战士 韦德

◆出身：西方三岛 ◆年龄：约24岁

战争爆发时与洛特一起加入斧头帮的新成员，他的家里世世代代都从事着矿工的工作，他遇到迪克后开始了佣兵生涯，最终成为斧头帮的一员。因为从小就当矿工，所以体力充沛力大无穷，入帮后屡立战功，是最可靠的成员。



寡言的斧战士 洛特

◆出身：西方三岛 ◆年龄：约24岁

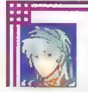
沉默寡言的他与天性好动韦德有很大差别，性格温和的他为了年幼的妹妹和生病的母亲而加入斧头帮，在帮中总是一言不发地听大家讨论，但是开战时他绝对会冲在最前面。



心里美 冈萨雷斯

◆出身：西方三岛 ◆年龄：约22岁

由于长相恐怖身材高大，所以当地人们都称他为怪物，不但不愿接近他，而且还用石头砸他。正因如此，为了活下去他每天不断磨练自己，所以有了惊人的力量和体格，恢复能力也比别人强很多。虽然在生活所迫下他当了山贼，但是天性善良淳朴的他却从来没有做过坏事，被斧头帮收留后他终于有了朋友，有了同伴，有了家，所以每当帮派火拼时他总为同伴抵挡攻击，他可以说是斧头帮最丑但也是最温柔的男人。



斧头花 埃肯娜

◆出身：西方三岛 ◆年龄：约30岁

校有校花，警有警花，而斧头帮也有斧花，而且还是一枝独秀——斧头帮唯一的一位女性。因不满当时政府的暴政，她组织了反抗军想要解救处于水深火热之中的人民，但是遭到了帝国正规军队的突袭后埃肯娜被迫逃亡，过着被通缉的日子。就在即将被抓住时斧头帮的众人救下了她，而她也正式成为斧头帮的一员。一头银发，敏捷的身手，漂亮的容貌，相比其他斧男毫不逊色的能力，这些无疑让她在斧头帮中有着很高的地位。



海上王者 基斯

◆出身：密斯尔半岛 ◆年龄：约33岁

卡滋的弟弟，贝鲁卡商会的第二继承人，在哥哥离家出走后继承了贝鲁卡商会。战争爆发后他离开家做了海贼，也开始在密斯尔半岛附近混，但是在争夺地盘的战斗中，他失去了所有的同伴，为了报仇他只身一人去踢馆，后来巧遇斧头帮并加入。尽管没有了做阔少的辉煌，但是却别有一番快乐的感觉。

到战争结束为止，该团伙犯案数千起，杀人如麻，检察机关调查取证的案卷多达20本、厚近1米，但是他们惩恶扬善，因此被当地百姓们夸赞。这个组织在战争结束时销声匿迹了，没有人知道他们究竟去了哪里，但是斧头帮的精神一定会一代一代传下去，在下次大陆危机的时候，一定还会有人举起斧头，用双手终结大陆的动荡，用自己的强大印证斧头帮的存在。

远方，夕阳西下，海边13个人的背影被拉得很长很长。他们每个人手中都有一把斧头，每个人都面向着大海，向太阳落下的地方一直看着……

文/NW旅团 斋藤★鬼斩

趣味问答

上期答案：火纹的世界是现实的，你不能爬山的话注定你要倒霉。如果空乘服务在山顶的空中结束的话，你将被无情地抛弃，然后滚下山……

本期问题：反克系武器的优势在于比正常的武器有更大的相克伤害与命中加成，那么如果一个拿反克剑的圣骑士攻击拿反克斧的圣骑士（能力相同），结果是被克得惨兮兮还是把对方克得爽到家？

火纹人物事典

仔细品味冈萨雷斯时有种特别的感觉，出身在西方三岛的他因为面目狰狞身材高大，看起来简直就像野兽一样，当地人们都称他为怪物，不愿意接近他。没有朋友，没有依靠，孤独、寂寞、屈辱、辛酸、空虚、委屈、愤怒，这些感情在他心中压抑着。但是对他来说这些都不可怕，最可怕的是根本没有人可以听他倾诉心中的痛苦，无论何时他都是孤独一人。

尽管他不喜欢这个不公平的世界，尽管他觉得出生的时间地点不对，尽管他一直觉得他的人生简直就像上帝在开的一个玩笑——一个荒谬的玩笑。但是天性善良淳朴的他从来没有做过伤害别人的坏事，也从来没有怨恨过别人。在看到别人鄙夷的眼神的时候，在被不懂事的小孩子丢石头的时候，在被村子中的人赶出来的时候，虽然他可以反击，也有足够的力量去反击，但是他没有。苦于生活所迫，他不得已去做了山贼，不过他仍然不希望伤害到别人。



就是这样的一个可怜可悲的角色,让我想起《海贼王》中的东尼·乔巴。冈萨雷斯和乔巴出身不同,却有着同样的坎坷，同样的不幸，同样的悲哀。正如乔巴遇到了路飞，冈萨雷斯也遇到了可以抚平他心中伤痕的好伙伴莉莉娜,他那句“我是怪物”带有一丝恐惧,当多年来埋藏在心中的恐惧被莉莉娜说出来的时候,他无言以对,但是却有了一丝希望,因为终于有理解自己的人了。最后莉莉娜邀他一起走的时候,冈萨雷斯的人生已经完全改变了。

曾经，他被人遗弃、被人厌恶、被人毒打，但是现在，他已经不再孤单，因为他有了朋友，有了信赖自己的人，有了可以依靠的人……

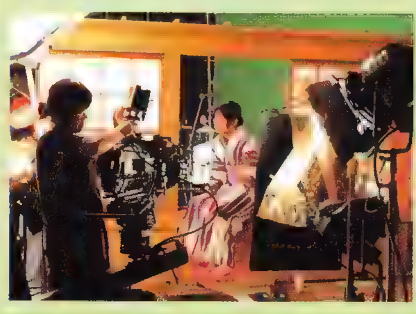
王尚力	希望大家在游戏中找到自己正确的路。
读者资料	男，16岁，广东省，511340

机战天空



文/Justice 责/方舟

前一阵本栏目刊登了《超级机器人大战》形象代言人加藤夏希的照片后，许多读者来信抱怨照片不清楚，要求放出无码高清的大图。正好前一阵夏希MM参与了《第三次α》广告的拍摄，就让我们来欣赏一下夏希MM的浴衣造型吧。





四 竹篮打水的恶魔世纪之梦 妖魔帝国

登场作品：	勇者莱丁(勇者ライディーン)
邪恶度：	★★★★★
平均战力：	★★
总兵力：	★★
管理混乱度：	★★★★★

传说在遥远的太古时代，太平洋上曾存在一个繁荣一时的“穆”文明。有多繁荣呢？有人说他们已经能进出宇宙，也有人说他们能穿越多次元空间之壁，又有人说他们能制造巨大的超级机器人……总之，是个科技发达超乎我们想象的文明。但这么一个发达的文明，却在12000年前随他们居住的大陆一同销声匿迹了。关于他们消失的原因至今众说纷纭：有人说他们为了躲避巨大的灾难逃到了外宇宙，也有人说他们迁徙到了另一个平行空间，又有人说他们至今仍然居住在海底……无论如何，穆文明已经在地球上消失了踪影。但到了20世纪70年代，曾经与穆文明不共戴



叶明	在梦中，手中拿着NDS；醒来后，老爸拿着NDS。
读者资料	17岁，男，150001，哈尔滨市工程大学信16栋104号



天的“妖魔帝国”又出现在了大地上……

妖魔帝国是由一群超越常识的灵异生物构成，我们习惯上称其为“恶魔”。作为妖魔帝国的首脑，巴拉奥大帝(バラオ大帝)大部分时间都只坐在那里看着自己的部下各行其是，然后把那些作战失败的家伙电得吱哇乱叫。一开始，妖魔帝国只派出了妖魔王子沙金作为先遣队，主要战力则是作为炮灰的奇异浮游生物多罗美，以及将恶灵封入石像制成的化石兽。按照超级系动画的套路，人类的兵器（シャキーン）在这群妖魔鬼怪面前自然仍是不堪一击，还是要靠古代穆文明的遗产“勇者莱丁”力挽狂澜。

关于“莱丁是穆王国的守护神，驾驶员响光是穆王族的末裔”这一点大部分机战饭应该都知道，就不多说了。我们的主题还是集中在妖魔帝国身上：沙金王子这个角色被后世誉为“美形恶役”角色的始祖。虽然用现在的眼光来看他与“美形”二字差了十万八千里，但在那个所有反派还都面目狰狞的时代，有张五官端正的脸就已经算是难能可贵了。加上沙金王子曾经以人类“砂场金吾”的名义潜入人类社会“实习”，又为他平添了一份人性化的色彩。当与莱丁一对一决斗失败后，沙金王子“光荣”地选择了自决……好吧，我知道大多数人不能理解这种想法，但谁让日本人就好这口儿呢？

沙金王子光荣牺牲后，巴拉奥大帝又派出了巨烈兄弟豪雷、激怒作为督军出战。对于这两位兄弟……怎么说好呢，虽然统帅了比化石兽强上许多的巨烈兽，但由于兄弟不和，每次出击前居然都要两人各派出一只巨烈兽进行决斗，胜者再去挑战莱丁……在这种对国家资源的浪费行为重复了无数次之后，两兄弟才终于开窍，领会到了“团结就是力量”这个伟大的真理，改为将两只巨烈兽组合成一只合体巨烈兽。不过此时的妖魔帝国已经是强弩之末，强大的合体巨烈兽也无法挽救巨烈兄弟毁灭的命运。

总的来说，妖魔帝国虽然兵力不足，但综合战斗力还是不弱的。而他们失败的最大原因在于内部组织缺乏管理：高高在上的巴拉奥大帝对战略不闻不问，提督和将军们各行其是，更不要提巨烈兄弟严重的内耗行为。管理混乱的直接结果就是不能有效利用军事机器，最终被莱丁各个击破——当然，话说回来绝大部分早期机器人动画的反派都是如此命运。

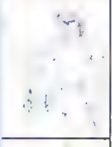
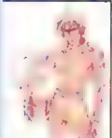
五 神为百鬼而泣 百鬼帝国

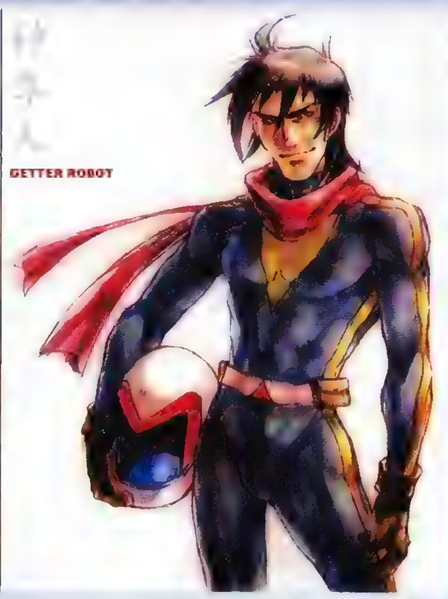
登场作品：盖塔机器人G(ゲッターロボG)
邪恶度：★★★★★
平均战力：★★★
总兵力：★
人心离散度：★★★★★

恐龙帝国灭亡之后，盖塔队面前又出现了新的敌人——百鬼帝国，这帮头上长角的家伙不但



蒋铭	祝愿全天下的掌机玩家都能享受最好的乐趣。
读者资料	19岁，男，201712，上海青浦区大盈友爱村1队235号

要征服世界，还要把全世界的人类都变成鬼(这里指的是日本传说中头上长角的鬼)。帝国的最高统帅为布莱大帝(ブライ大帝)，干部则仍然是一文一武的标准组合：掌管实战部队的希德勒元帅(ヒドラ元帅，这家伙从名字到造型都是在恶搞希特勒)和掌管技术部的古拉博士(グラー博士)。但与恐龙帝国的巴特将军不同，希德勒元帅是个欺软怕硬急功近利卑鄙无耻下流的小人，为了胜利可以不择手段，因此即使在部下中也相当不得人心。反倒是布莱大帝本人性格豪快，总是喜欢大场面的正面进攻。



相对于机战系列中诸多恶势力而言，百鬼帝国的规模并不很大。他们虽然也拥有战斗机与战车之类泛用部队，但那些照例还都是给主角送经验值的炮灰。真正的实战部队则是称为“百鬼众”的精英部队。虽然号称“百鬼”，但他们实际上并没有100人那么多。使用的兵器则是仿照驾驶员外形制造的机械百鬼。

由于领袖缺乏人格魅力，百鬼众的人心也相当离散。先是蝴蝶鬼姐姐迷上流龙马弃暗投明，又有铁甲鬼哥哥因为与龙马的“汉之对决”被希德勒元帅破坏而阵前倒戈。可见百鬼帝国的组织工作相当不到位，应该加强保持百鬼众的先进性教育。

而且，百鬼帝国貌似没有一个像样的战略家。最终决战也不过是把整个百鬼要塞岛飞到日本上空狂轰滥炸然后华丽地全灭。《机战MX》中“神为百鬼而泣”一话比较忠实地再现了这个场面，而铺天盖地的机械百鬼也令这一关成了MX著名的地图兵器刷钱关。好吧，不要说神，连我都要为可怜的百鬼而哭泣了。



六 史上最废传说 邪魔大王国

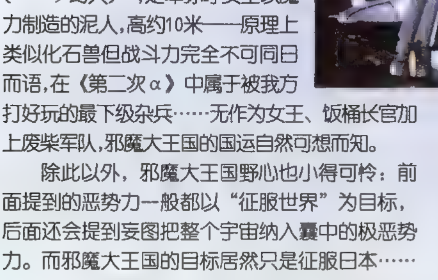
登场作品：钢铁基古(钢铁ジーグ)
邪恶度：★★★★
平均战力：★
总兵力：★
小家子气度：★★★★★

比起前面提到的黑暗势力，邪魔大王国只能用一个“废”字来形容，无论是从士兵强度、兵力还是将领能力而言。

邪魔大王国的女王卑弥呼(ヒミカ)拥有很高的魔力，招雷呀透视呀弄弯汤勺呀什么的都不在话下。但显然，她并不是一个合格的统帅：不但自己对战略一点主意没有，居然还能放心地把作战指挥大权放心地交给自己的三个草包部下。邪魔大王国三大将军分别是咒术师伊纪马(イキマ)、石头人亚马



苏(アマソ)和半机械人未魔氏(ミマシ)。这三人除了伊纪马的智力达到了正常人水准外，另外两个都是只有直线思维的饭桶。而邪魔大王国的主力兵器称为“土偶幻人(ハニワ幻人)”，是卑弥呼女王以魔力制造的泥人，高约10米——原理上类似化石兽但战斗力完全不可同日而语，在《第二次α》中属于被我方打好玩的最下级杂兵……无作为女王、饭桶长官加上废柴军队，邪魔大王国的国运自然可想而知。



除此以外，邪魔大王国野心也小得可怜：前面提到的恶势力一般都以“征服世界”为目标，后面还会提到妄图把整个宇宙纳入囊中的极恶势力。而邪魔大王国的目标居然只是征服日本……嗯，以这种废柴国力大概征服日本就已经是极限了吧。作为一部独立作品中的恶势力，这点野心实在是够没出息。无怪乎国内某机战同人作品中借地狱博士、暗黑大将军与帝王高鲁等人之口对小家子气的卑弥呼女王大肆嘲讽。

七 宇宙殖民者的挽歌 维加星联合帝国

登场作品：UFO古兰泰沙
(UFOロボ グレンダイザー)

邪恶度：	★★★★
平均战力：	★★★★
总兵力：	★★★
人才鼎盛度：	★★★★★

《古兰泰沙》是魔神三部曲的最后一部。这次的敌人不再是来自地下的妖魔鬼怪，而是如假包换的外星人：维加星联合帝国。

故事中，维加星与主角迪克居住的弗利德星原本是友好的邻国，迪克与维加大王的女儿甚至还有婚约。但由于维加星遭到放射线侵袭陷入毁灭的境地，维加大王将黑手伸向了弗利德星。之后为了寻找能代替母星的新家园，维加星联合军来到了地球……

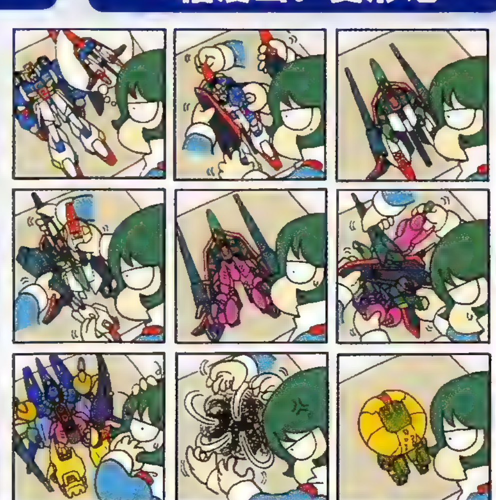
维加星联合军的主力兵器分为可以变形为飞碟的圆盘兽，以及用巨大宇宙生物改造而成的维加兽两种。鉴于迪克·弗利德对兜甲儿说过“他们(维加星联合军)的实力不是你以前对付的那些家伙可以比的”，可见维加星联合军的战斗力应该比前面提到的各地下势力都要强。而按照游戏设定，圆盘兽大约与迈锡尼的战斗兽半斤八两，而维加兽则还要强一些。同时，由于动员了一个星球的军队，维加星联合军的兵力也与那些苟活于地下的恶势力不在一个档次。顺便一提，圆盘兽的名字都是奇怪的叠词如“ズメズメ”、“ジンジン”之类，颇为搞笑。

同时，维加星联合军也是一个人才济济的组织。原作中的干部死了一个又来一个，颇有“杀了一个我，还有千千万万个我”的势头。其中比较有性格的如基格拉指挥官、兹利尔长官、哥曼大尉以及双重人格的冈达尔司令在机战中时有登场。此外在剧场版中，联合军曾经夺取了收藏于博物馆中的大魔神(グレートマジンガー)，虽然很快又被抢回去了。



说起来，维加星联合军也是出于保护自己的人民不得已而为之。但为了自己人而不顾其他种族的死活则是彻头彻尾的殖民行为，因此也丝毫不值得同情。假如他们能用温和一些的手段寻求新天地的话，想必会有不同的结果吧。

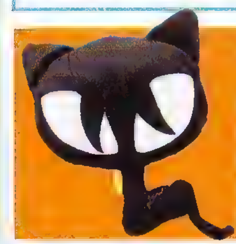
9格漫画：变形记





大夏天里吹热风，编辑部的苦与累

最近一个时期以来，编辑部的某些小编似乎不太走运。首先是翔武在上班途中不慎被人偷走了手机，不得不花了一笔钱买了个新的，为此，他的N个新游戏入手计划也泡汤了。其次是天意为了避暑把攻略带回家去写，却遇上了家中空调罢工的意外状况，结果不得不熬夜死拼攻略，为此累了个半死。编辑部里其他小编对他们的遭遇深表同情，同时也提醒各位读者大人们注意暑期防盗。目前，编辑部里比较流行的两句话是这样的：苦不苦，想想翔武丢手机；累不累，看看天意写攻略。



幸运一秒

本期聊天室的幸运读者是：浙江省宁波市的安莉

本期赠品：吉祥寺咖啡屋黑猫玩偶一只

来自贵州省贵阳市的谭雪敏：33期时中了一个奖品，请问以后还有没有机会再抽中大奖？（我很贪心的。）

来自北京的飞月：你以后当然有机会继续中奖啊，希望你能中得我们的大奖。

来自东北的雪人：世界上最贪心的生物果然是……

来自山西省职工医学院的王哲：抽我不需要任何理由！！！

来自东北的雪人：最近提出这种奇怪要求的人越来越多了，要不是小编们都是没有什么暴力倾向的人的话，恐怕王读者要住进山西省职工医学院附属医院了……

王哲：d– _–b！

来自江西省南昌市的吴经纬：为什么雪人不是陪我去买《任天狗》呢？

来自东北的雪人：如果你是在北京的话，没准啥时候有空咱们可以一起去！

来自江苏省南京市的吴志浩：可不可以在“极上攻略”中写一些GBA版的《牧场》呀？暑假极想尝试一下。

来自东北的雪人：本刊已经刊登过GBA版《牧场物语》的攻略了，短期内将不会再次刊登。如果吴读者有什么疑难问题的话，可以参看本刊的牧场专栏——“青青牧场”,或者写信到本刊的“问答无双”栏目寻求帮助！

来自北京市通州区的曹磊：虽然现在是次世代掌机的天下，但我还是希望能够多出一些GBA游戏。

来自东北的雪人：其实俺也希望能够多出一些GBA游戏，一是因为对GBA有着难以割舍的感情，二是目前我国大多数人还是手握GBA的。无奈咱编辑部人微言轻，做不了日本游戏厂商的主，真是人生在世，不如意事十之八九啊！

来自浙江省宁波市的安莉：突然发现《掌机迷》和《动新》是一条船上的，惊讶也挺感动的。偶是《动新》铁杆粉丝，但也狂爱Game，所以偶也会支持你们的，希望你们多多串门哦！^_^！

孙鲁京	我的GBASP丢掉了，为了纪念跟了我许多年的它，我狠下心买了一台NDS。
读者资料	14岁，男，100054，北京市宣武区里仁街6号院6号楼4门1楼401门



表情符号就是这个意思

^_^	呵呵
d-_-b	可恶
@_@	晕死
-O-	惊讶
——!	安静ing
O—O	你让俺说什么好呢?
T_T 555	伤心的泪流啊流!
┌(-_-b)┐	鄙视你!

来自东北的雪人：首先感谢安同学对本刊的支持，俺会经常去某A那里去转转的，因为这是读者大人的要求！

来自上海的AKIRA：D-_-b！某些人用读者旨意作掩护趁机在这里混吃混喝也就算了，但是不要在偶家雪拉身边转来转去好吗？┌(-_-b)┐！

来自北京市宣武区的李杰诚：NDS要是有4块屏幕，4块触摸屏的话……

来自东北的雪人：那俺除了用手玩之外，连脚丫子也要用上了。

来自湖北的暗凌：老大，我想除了飞月姐姐有足够的速度外，我们都会手忙脚乱吧！

来自浙江省杭州市的杨建俊：《PG》恒久远，一本永流传。

来自东北的雪人：看来这位也是缭小路的文章看多了，这个混蛋果然是毁人不倦啊！

来自贵州省的余汶松：飞月姐，那专柜上卡卡西后面的那辆车，难道就是传说中的86吗？能送给我吗？

来自北京的飞月：呵呵，这位读者的眼神还真是厉害，那个的确就是《头文字D》中的86。以后可能会作为奖品的，希望到时候你能够有运气中奖哦！

来自广东省广州市的杨读者：本来能玩上NDS是很美好的事，我拿到学校想炫耀一下，可是我前面的女魔头却整天抢了来玩，天啊！

来自东北的雪人：炫耀是源于骄傲，骄傲是人类的原罪之一啊！无量天尊，善哉善哉！

来自北京的方舟：搞什么啊，居然把基督教、道教和佛教的东东混到一起了，┌(-_-b)┐！

来自上海市南汇区的张青：我现在是完完全全的理解了计划生育的重要性，因为这样《PG》的中奖率就会高的。

来自东北的雪人：不是吧，这都能想得到，这位的理解能力真的是让俺甘拜下风啊！

邮购资讯

王玉佳	游戏是“拿来”玩的，掌机是“拿来”打的，《掌机迷》是“拿来”看的——拿来主义。
读者资料	23岁，男，100040，北京市石景山区永乐小区82号楼210

VOL.36 中奖名单大公开



上海市杨浦区　罗彦

江苏省海门市	林林	吉林省四平市	孙赫





云南省安宁市	岳云翔	北京市丰台区	任晓雅	河北省廊坊市	李　晨
山西省太原市	冯　凯	广东省阳江市	钟树恒	内蒙古呼市	范轶旸

电软十周年纪念金币［共5名］

浙江省杭州市	石华炜	云南省昆明市	张大凡	安徽省合肥市	吴帮伟
河北省石家庄市	王　璐	浙江省	单　历		

EVA时尚T恤（共5名）

上海市普陀区	彭逸敏	浙江省	胡洋波	广东省从化市	朱　斌
上海市宝山区	秦健明	广西省梧州市	钟俊聪		

合金装备索利德金属雕像（共5名）

天津市河西区	孙　洋	江西省南昌市	梁　伟	上海市宝山区	吴宏庆
安徽省蚌埠	何嘉文	上海市杨浦区	郭　成		

SP700毫安锂电池（共35名）

内蒙古	李耀峰	浙江省海宁市	严斯涛	北京市	李　皓	河北省秦皇岛市	徐　上
湖北省武汉市	孙道俊	上海市徐汇区	陈广诰	上海市虹口区	卜一超	上海市普陀区	陈达文
河南省濮阳市	黄秋雨	广东省江门市	李　斌	北京市石景山区	林育锋	江苏省苏州市	管　君
北京市	沈振燕	北京市丰台区	胡　琦	浙江省宁波市	桑　平	北京市	陈　斌
江苏省南京市	张　鸿	辽宁省沈阳市	刘　放	北京市宣武区	陈　曦	江苏省常州市	孙晓钧
云南省昆明市	刘　驰	广东省湛江市	黄　江	上海市杨浦区	陈　艺	上海市徐汇区	黄晓捷
广东省信宜市	杨　健	北京市海淀区	康　阳	内蒙古呼市	张　洋	河北省秦皇岛	于　浩
北京市房山区	姬　航	河北省石家庄市	颜力鸥	北京市西城区	黄金强	北京市丰台区	赵　迪
江苏省徐州市	姚　灿	山东省济南市	张　斌	上海市宝山区	邬家亮		

死亡笔记T恤（共40名）

山东省临沂市	蔡国君	山东省青岛市	孙　峰	安徽省安庆市	潘显琪	北京市门头沟区	陈　兴
湖北省郴州市	唐正宇	吉林省四平市	臧云扬	黑龙江省哈市	杨伟光	广东省中山市	胡德炜
北京市顺义区	赵　铎	黑龙江省哈市	高　正	安徽省淮南市	徐作磊	新疆克拉玛依市	赵振龙
广西省梧州市	罗传伟	山东省青岛市	王　鑫	江苏省徐州市	周雨昕	广东省深圳市	何暐荣
江苏省南京市	陈海华	上海市青浦区	张　涛	安徽省马鞍山市	高　峰	北京市海淀区	叶家钰
河北省廊坊市	赵序标	广西省桂林市	文　敏	安徽省合肥市	谢海天	广东省清远市	陈　侃
吉林省辽原市	郑奎哲	安徽省淮南市	张弘裕	山西省太原市	辛　晟	贵州省贵阳市	杨　伟
福建省福州市	刘逸强	吉林省长春市	金一江	广东省广州市	高卫明	辽宁省沈阳市	徐冬涛
江苏省南京市	严寅侠	江苏省徐州市	曹喻瑄	北京市海淀区	陈善睿	辽宁省台安县	张振金
北京市朝阳区	赵　晨	安徽省巢湖市	黄　洋	新疆乌鲁木齐市	董晓舟	上海市徐汇区	李徐兵

NDS头带（共75名）

福建省厦门市	陈泽清	安徽省含山县	庆　丰	江苏省常州市	李德勋	内蒙古呼市	卓　瑞
浙江省舟山市	孙　斌	广东省韶关市	甘永良	天津市塘沽区	刘耀中	云南省昆明市	邓　雯
黑龙江省哈市	张婉婷	广东省高州市	张　杨	内蒙古呼市	梁宇星	江苏省南京市	盛　进
福建省厦门市	陈一昕	云南省昆明市	付永翔	广西省桂林市	李　杰	广东省广州市	骆　怿
河北省保定市	孟繁欣	广西省	罗　钊	四川省成都市	蔡驰成	辽宁省沈阳市	代　旭
河北省何定市	胡　涛	广西省柳州市	田成诚	上海市黄浦区	郑　超	天津市和平区	闫　帅
上海市宝山区	陆文斌	上海市	郑昌杰	北京市石景山区	李　锐	广东省广州市	梁志永
上海市宝山区	陈雪峰	江苏省南京市	张少龙	山东省滨州市	朱　雯	吉林省长春市	蒋松虎
上海市	胡　峰	山东省烟台市	姜　鹏	广西省南宁市	李　卫	北京市朝阳区	谢一丁
广东省高州市	曾祥峥	贵州省贵阳市	胡　磊	天津市河西区	朱　旭	河南省郑州	刘　邦
广东省汕头市	柯　雷	天津市大港区	刘德忠	广东省台山市	陈广宇	宁夏省银川市	李亦洋
广西省桂林市	唐登宇	重庆市万州区	杨坤霖	河北省邢台市	申笑柯	北京市海淀区	向　往
广东省阳江市	刘德湘	山东省烟台市	于　洋	北京市朝阳区	赵丙莲	北京市海淀区	王屿川
上海市普陀区	李奕成	云南省昆明市	张苏麒	湖北省武汉市	王　俊	天津市河西区	田仲佳
广东省佛山市	黄迪龙	浙江省宁波市	姚政宏	湖北省武汉市	白瑞庭	重庆市渝北区	王　璨
天津市南开区	张丛森	山东省济宁市	唐　磊	北京市海淀区	王　瑞	上海市杨浦区	李春佳
上海市	刘梦续	辽宁省大连市大	毛德文	上海市	周辰骏	辽宁省盘锦市	赵文鹏
浙江省海宁市	韩一锋	浙江省苍南县	章朝晨	北京市宣武区	罗遵平	山东省烟台市	张天亮
上海市嘉定区	朱圣麟	广西省南宁市	吴石天	辽宁省丹东市	马占涛		

火影木叶头带（共150名）

江苏省苏州市	赵仲英	内蒙古赤峰市	孙　刚	广西省桂林市	王　捷	四川省成华区	毛　剑
内蒙古通辽市	刘　玮	上海市浦东新区	俞迪斐	辽宁省大连市	梁重阳	四川省成都市	陈泽楷
辽宁省鞍山市	陈　强	北京市朝阳区	王大维	广西省柳州市	王安达	浙江省绍兴市	祁　彬
辽宁省大连	李荣斌	广东省吴川市	谭成威	广东省惠东县	黄仲宏	河北省石家庄市	于锡峰
新疆乌鲁木齐市	王梦生	湖北省武汉市	张　浩	河北省何定市	任　宁	浙江省杭州市	陆　滉
上海市	刘元一	辽宁省大连市	尹思聪	浙江省舟山市	严　磊	天津市	赵方聿
上海市崇明县	顾闻豪	陕西省西安市	赵丽萍	广东省广州市	周嘉诚	上海市闵行区	卫凯录
上海市杨浦区	沈霞君	天津市河东区	刘　萍	广西省柳州市	王俊琳	北京市海淀区	王　镛
四川省乐山市	殷子龙	福建省厦门市	陈　麟	上海市浦东新区	邹梦宇	广东省珠海市	曾振宁
广东省南海市	陈日文	江苏省无锡市	张　炎	天津市南开区	柳　爽	广东省佛山市	梁铭峰
海南省海口市	吴淑浩	辽宁省沈阳市	王增恬	河北省任丘市	李晓军	江苏省张家港市	王海容
浙江省舟山市	王昱翔	天津市河西区	韩聿佳	河南省焦作市	苑　龙	云南省建水县	卢　楠
山西省大同市	任永胜	天津市河东区	周莹坤	四川省成都市	罗　玺	广东省韶关市	陈天兵
山西省太原市	郭　珑	北京市西城区	杨黎晓	辽宁省大连市	王云峰	安徽省合肥市	胡　邛
安徽省马鞍山市	孙　超	辽宁省大连市	汤大江	上海市杨浦区	田欣华	广东省佛山市	梁兆权
安徽省合肥市	张友国	广东省梅县	古伟县	上海市虹口区	凤鑫垚	四川省泸州市	张力克
山东省即墨市	李　金	福建省厦门市	沈永祥	北京市海淀区	杨　辰	上海市	顾　祯
山东省青岛市	宫韬韬	浙江省丽水市	赖文俊	云南省昆明市	张　阳	贵州省贵阳市	邓　超
山东省青岛市	管　震	江苏省常州市	单俊逸	湖北省武汉市	谢　进	广西省桂林市	苏　杰
福建省福州	陈　磊	江苏省无锡市	徐丞珂	天津市红桥区	李保萱	广西省柳州市	李浩铭
河北省唐山市	张　硕	广东省中山市	廖俊斌	甘肃省天水市	刘　宇	广西省南宁市	周　斌
江西省南昌市	张　伊	北京市良乡	周　洪	河南省郑州市	于成达	内蒙古包头市	党　磊
浙江省杭州市	洪　帆	福建省福州市	林　军	广西省南宁市	梁展铭	山东省淄博市	王越云
甘肃省兰州市	江　灏	上海市黄浦区	张朝源	广西省南宁市	谢庆华	上海市杨浦区	张泽新
福建省厦门市	林祺昫	内蒙古包头市	刘春泽	广东省佛山市	区伟杰	河北省秦皇岛市	付永政
江苏省镇江市	蒋书伦	内蒙古包头市	梁梦楠	广东省汕头市	余宇聪	辽宁省大连市	秦旭光
湖北省武汉市	朱秋晨	黑龙江省哈市	刘若阳	广东省佛山市	黎伟滨	湖北省武汉市	张施涛
广东省台山市	陈挚诚	上海市普陀区	陈　凯	江苏省常州市	邵　琪	重庆市开县	袁　立
江苏省淮安市	高　鹏	湖南省长沙市	陈震宇	福建省惠安县	王文华	上海市长宁区	郭晓峰
上海市嘉定区	张　春	广东省广州市	王尚力	新疆乌鲁木齐市	张　欣	甘肃省兰州市	关艳君
北京市海淀区	金　鹏	河北省保定市	胡　涛	广西省柳州市	梁　杰	山东省青岛市	李永强
浙江省杭州市	沈　剑	广东省广州市	麦国樑	广东省湛江市	黄洪区	四川省泸州市	黄　宇
浙江省杭州市	李浙栋	广东省潮州市	潘鹤杨	广西省河池市	林锡民	四川省成都市	彭亚峰
广东省广州市	关文俊	广东省广州市	伍家亮	广东省广州市	冼振邦	广东省佛山市	邹毅山
河北省保定市	李文志	广西省柳州市	吴　迪	四川省攀枝花市	杨　露	北京市宣武区	沈　桐
江苏省南京市	沈　睿	北京市	李文博	北京市海淀区	黎峻豪	黑龙江省哈市	王靖夫
广西省南宁市	梁　杰	广东省韶关市	赖展图	广东省深圳市	韦浩南		
上海市宝山区	姜　川	上海市杨浦区	冯天乐	浙江省绍兴县	王佳伟		

买PG，中大奖！其余中奖名单详见本刊论坛

展现掌机玩家绘画实力的天地——

任性贴图区

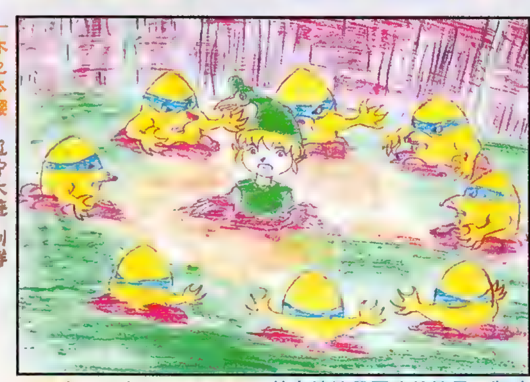

←戈薇&七宝 山东潍坊 王慧

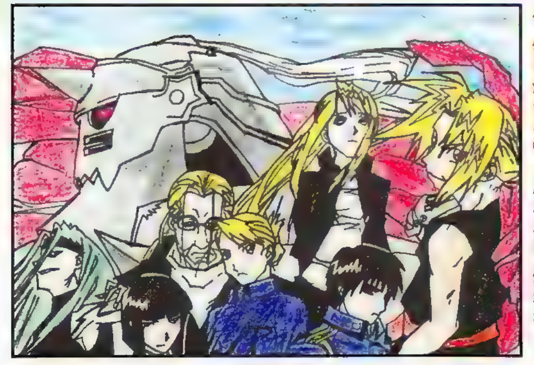

←Tactics 山东潍坊 Doubles



←One Piece 广东开平 Terru


←木之本樱 辽宁大连 刘洋


↑林克 广东广州 莫保全 林克被地鼠围攻的情景，翔武每次都是被愤怒的鸡围攻……

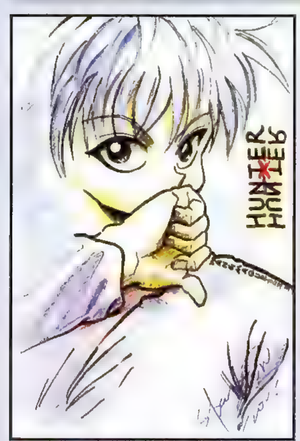


←钢之炼金术师 广东东莞 谢满坤

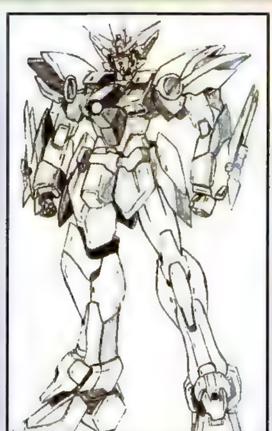

←罪恶装备之KY 上海市 雪华

各位读者如果有什么关于马里奥命题征稿活动的意见或建议，欢迎登陆三栖人论坛《掌机迷》版块讨论或者给我们发送电子邮件，稿件当然也可以用电子邮件发送给我们，邮箱PG@VGAME.CN，请注明“任性贴图区”收。另外用信件或电子邮件投递画稿时，请不要忘记附上真实姓名和地址邮编，否则获奖后我们无法邮寄奖品哦！各位掌机迷们，你们展现绘画功力的时候到了，贴图区将给你们一个自由表现的空间，快来参与吧！

责编/暗凌



↑奇牙　山东潍坊　王慧



↑高达　zivtom



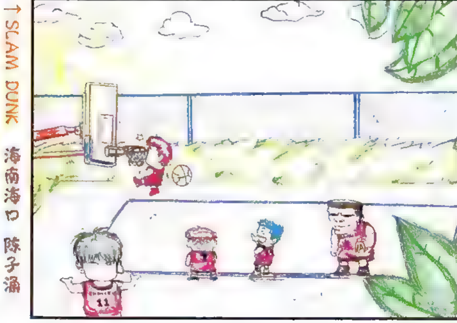
↑白　浙江杭州　莲洁



↑机动天使　山东潍坊　Doubles　Doubles寄来的一组《机动天使》画稿都非常棒！



↑Metal Gear　zivtom



↑SLAM DUNK　海南海口　陈子涵



游戏篇

Q 《口袋妖怪 金》的第二张地图中，水系会馆的西北方向有一座埋在山里的半个房子，有什么用? 刘琨

这里是月见山，每星期一的晚上皮皮会在这里出现，并留下一块石头，用岩碎后得到月之石。在那个屋子中可以买到皮皮玩偶和信。

KKND

Q 关于《龙珠—悟空遗产的问题》，为什么我玩的时候一 进去什么建筑里就跳出来一 行字，然后一按A键就自动退出来了，到底是怎么回事啊，望高手指点! （我用VBA1.7玩的）

坠★天使

打开模拟器，先不加载游戏，选项下有存档类型，改为EEPROM，然后再运行ROM就可以了。 烈火焚天

Q 《圣魔》怎么进入2周目啊，偶在“自由模式”转了很久了。 白色逆鳞

空出一个档保留通关记录，然后重新开始游戏。 火の

Q 最近重玩牧场，我玩的是男生版。不知为什么到了春17日还没得到马，上次玩可早就得到了。是不是因为我每天晚上11点多才回来的缘故，送马的人就碰不到了? ? 还是BUG，大家来帮帮我吧! ! 小艾3号

你要先和牧场的人搞好关系。你至少要先去和那个老头(是卖牛的老头)打个招呼，说句话，他才会送你马啊。 楮天云

Q 刚买了一盘口袋蓝宝石，老板说是64M的，是否正常? 还有潜水秘籍在何处得到?

大猫猫

正常。潜水在有超能道馆城市的左上角，代后家。 Jackflyers

Q 诅咒道具是在湖的那个还是温泉那个?

hrj_001

在湖那个，分别在29、39、 49、 59、69、 79层随机挖到，一定要有空位。 xmj

Q 我把机战D通了4遍了还是没收到那个480HP的原始恶魔西比尔啊，应该怎么收? 还有第10个小游戏怎么玩啊? zhuwei002

分支选择“惑星ラクスに向かう”，在“我们的歌响彻银河”一话中用バサラ与ゲペルニッチ战斗一回。让シビル作为NPC的场合下接触ゲペルニッチ直接过关，发生剧情，过关后加入。

第10个小游戏，先用ブライト用大型メガ粒子炮攻击最左边一排上面的敌人，然后ロジャー使用热血，向左放ミサイル・パーティー，最后让トロワ使用热血，以左边第二排第二个敌人为中心放マイクロ・ミサイル，敌人剩10个，任务完成。 黑ZERO

Q 最近在玩机战D，想请教一下各位达人哪一话最适合赚钱。 不爱水的鱼

在倒数第二话最好练级和赚钱，因为那里那些敌人是打不完的（只要你不去踩那些机关），找一个武器改造完的，最好有高攻击力但是无限弹数或弹数很多的机体去打，只要等敌人那回合，然后每次反击都能击毙一部机体，那就等着数钱吧（弹药或EN没了就用补给技能或找一台回避高的补给机去帮助补给，记得补完就走，别逗留）。 zhuwei002

Q GB版DQ3的问题，怎样去天空之城呀，我已经爆机了，需要什么条件? mm1432

刘成青	虽然无法玩到游戏机，但有了PG就能解燃眉之急。
读者资料	17岁，男，200136，上海市浦东新区云山路1395弄14号202室

DQ3是洛特三步曲的，4 5 6三代才是天空系列的，才有天空之城，不过爆机后有隐藏迷宫，在龙女王的城堡内最上方，打完隐藏boss后可以许愿：1、父亲复活；2、日本井内建一个大富翁；3、一本H书。 Andylyh

Q GB版心跳中，伊集院可以告白吗？怎么做？ 刘开强

可以告白，只要不停的打电话就可以了。 KKND

Q 大家谁知道游戏王8商店的电话有什么用，还要1000元才能打一次，还需要输入号码？ cctv120

输入后就有新卡卖了，还有开启太阳神最终形态。 啊是的发

Q gba版中的袜子怎么得到？"班来访"事件是怎么触发的？ jsf040501

袜子是在冬天23日（9点——11点）送老婆婆羊毛线后她送你的，必要条件是要与她友好度200以上。班来访是要和NGC联机才有的，不行的话调金手指吧。 坠★天使

Q 火红和叶绿中怎么进中间的黄金城？ seed_Kira

黄金城左边的彩虹市，任天堂大楼一层的老奶奶，找他要茶。 jackflyers

Q 我买的《口袋绿宝石》是D卡，时间不能走，而且一坐到战斗地带的船就会死机，这是怎么回事？ 江苏 李世龙

部分D卡有这种问题，一般的还是支持时钟的，建议找JS去调换。 CENKET

Q 《口袋妖怪红宝石》中，三神柱中冰神柱的门怎么打开，以及冰神柱在哪里？

红宝石的冰神柱门，需要在调查门口文字后待机约半分钟，然后自动开启。 KOFLOVER

Q 在火红/叶绿中拿完砍树，得到乘浪后，从港口向右游过去，在那里有一块陆地，上岸后有一辆卡车，拿个卡车有什么用？ 黄扬

这个是在游戏中俗称"复活节彩蛋"的东西，有可能是程序员有意设计，有可能是残留程序的痕迹。总之，这辆卡车没任何用处就是了。 KOFLOVER

Q NDS牧场物语中和矿场女孩好感达到绿心时，怎样引发爱情事件？

绿心没有爱情事件。 一捪黄土

Q NDS牧场物语中出货物长时间放在竹篓里，出货价格会降低吗？

刚钓上的鱼放入背包或冰箱均为原价，丢进水池后再出货价格减半。任何物品丢入筐中，随便放多久都不会贬值。 一捪黄土

Q 《光明之魂2》中战士的使用道具效果上升最高可以到多少，有必要学吗？

战士的使用道具效果上升最高可以到420%，初期不用考虑，后期有剩余点的时候可以学。

包打听

问 Q：GBA的《EXE5布鲁斯小队》中，打了最终BOSS就没新的东西或地方出现了吗？暗黑网络1区的左面有个有翅膀的人，怎么才能到那里，有什么秘密吗？ 刘可强

问 《牧场物语DS》美人鱼的全部爱情事件如何发生？黄金资材都能在哪里得到？小精灵BABY有什么用？ 方依运

问 《黄金太阳2》中，完成了库普阿普村的时间后，在哥玛山脉过不去，也不见第三个同伴出现，怎么办？ 广西 焦丝源

问 《黄金太阳2》中，打造武器的村子中，在打造物旁边有一个宝箱，应该怎么拿？有人说"挑战光之守护神不但要拥有挑战其它三个隐藏BOSS的テポ－ド技能"，请问这三个隐藏BOSS分别在哪里，テポ－ド是什么？ 朱春旭

问 请问《黄金太阳2》中和最上面的村长说完话后，去了火之灯台，但到一间屋子里，四角都有一图案，怎样才能通过？ 某读者

问 GBA的《悟空大冒险》，遇到一些问题：1、全部模式都通了，可物品收集栏里还有两个空格，分别是No.9和No.46，怎么拿？

2、在以前的某期《PG》上曾经说通过某种方法可以出现第4个迷你游戏"ザコザコファイト"请问这个迷你游戏出现的条件是什么？

3、另外，还想问一下这个游戏一共可收集到多少卡片，都是谁？ 陆丞

蔡智龙	玩掌机的快乐是任何家用机也无法比拟的。
读者资料	16岁，男，710065，西安市雁塔区太白南路交警队社区2号楼18层8号

硬件篇

GBA LINK 512M的4.60版驱动能不能烧录128M的LINK卡带？ 广西 林辉

可以，LINK的软件历来就是向下兼容的。4.60正式版已经出了，内带的PNES更新到9.98版。

我的GBASP屏幕上有一些黑线横着往下循环运动，请问是否有问题？ 重庆 刘铮

这是液晶屏幕快要报废的前兆，以前的GB和GBC在快报废前也是这样的。你的主机已经可以宣告寿终了。

35期的PSP购买指导中提到的PSP机身上的编号前三项编号是与包装盒上的哪里的编号对应？若两者不对应是否就能肯定JS对机器做了手脚？美版游戏与日版游戏存档不通用是怎么回事？我的PSP是今年4月买的日版机，电池上写着MADE IN CHINA，是否说明电池被换过？能否介绍一下PSP升级到1.52版的网址啊？能介绍几个PSP用的模拟器的发布网址吗？

PSP机身上的编号应该与外包装上的条形码的编号一致，如果不一致的话可以百分百的肯定JS做了手脚了。美版游戏有美版游戏的存档，日版对应了日版的存档，只是两者的存档不通用，但是美版游戏一样可以到日版的机器上玩。电池有多个版本，4月份出产的PSP已经是解决了口键问题的批次了，此时的电池确实大部分都是中国造的，是正版的。如果要下载升级的话可以去国内的一些比较出名的游戏网站下载，或者到SONY的官方站下载。目前的PSP用模拟器都是由国外的高手制作的，一般都不固定在某网站发布，比较分散。

用SMS2游戏修改游戏除了改《晓月》成功过，为什么改其他游戏时一改就掉档呢？ 广东 梁志成

其实GBA后期发售的游戏有相当一部分对存档进行了效验加密，直接修改存档的话游戏就不再认原来的档了。请到XG的官方论坛查看，那里有介绍如何破解游戏效验的方法。

GBA SP边充电边玩是否对主机有伤害，在玩《恶魔城-晓月圆舞曲》时为什么使用死之绝脚时会出现白屏，等过一段时间后才恢复正常？ 天津 张云鹤

因为GBA SP的电池是锂电池，只有很小的记忆效应，边充边玩对主机没有影响。可能你买的是盗版游戏卡带，游戏时可能出现各种各样的BUG。

市面上有GBA LINK-ZIP II 512M的盗版吗？听说有些烧录卡有盗版。烧录卡在哪里可以购买？

LINK没有盗版，但是有些杂牌烧录卡会仿造LINK的外包装和造型，购买时需要注意。可以在当地的游戏店中询问是否有LINK烧录卡，如果没有最好是直接向EDIT小组邮购烧录卡。

怎么用电影卡玩GBA游戏？

将游戏的ROM下载到电脑上，然后使用烧录软件将ROM烧进电影卡就可以玩游戏了。

我用gbalink usb烧游戏，可以检测到卡带，可左下角却显示卡带格式错误，这是为什么请帮帮我。我用的驱动是4.60。 cwh_wd

A：如果您使用的是非link的原配卡带而是其他卡带的话，可能link无法兼容，造成这种现象。如果使用的是link原配卡带的话可能是驱动不对，请下载最新的GBA Link配套软件4.60正式版。

我现在有：PASSME、GBALINK 256M（一代）、NDS ROM请问通过以上设备能不能在NDS上玩游戏？ 日曜の雨

不行，首先目前出的所有NDS游戏都是超越了256容量的。其次，老的LINK不支持烧录NDS格式的游戏ROM文件。再次缺少烧录NDS游戏的驱动程序。最后，缺少一盘正版NDS卡带引导。

在NDS上玩GBA的多人游戏比如《马里奥赛车》，如何实现多人联机？

NDS被设计成只能向下兼容GBA游戏的游戏机，并不支持GBA平台的多人联机游戏，因为NDS和GBA采用的传输协议不同。所以无法实现GBA游戏的联机。

我买了一个美版NDS，随机附送MARIO64和细胞分裂，276加元（含2年包换和税）。请问：NDS可以正确显示中文吗（看E书），能玩中文游戏吗？ rocketsmj

可以看中文电子书。但是不支持中文游戏。

谷子为	游戏是我们的天下，在游戏中我们体会着不同的生活。
读者资料	20岁，男，100088，北京市海淀区知春路

Q 请问NDS有“坏点”问题吗？ reenfalken

首发的头批次NDS确实也有出现坏点问题，不过不像PSP那样普及，现在生产的NDS基本都没有坏点问题了，可以放心购买。

Q NDS卡带是用什么作为记忆体的？如果是一般良好卡带，会掉记录吗？ 你是夏亚

当前的NDS卡带采用的都是FLASH芯片记录，不会掉记录，可以放心使用。

Q 我的SP用了快一年半了，一直很正常。然而最近闲置在角落一个月左右时间后，我再次使用时发现，B键出了很怪异的问题：当你按下时，机子认为是松开的；而当你松开时，机子却认为B键被按下……其实就是不按时连续开枪，而按住却不开枪啦！请问这是怎么回事？如何处理？（B键手感正常，可正常弹起和按下）

这个是因为你机器长久不玩，里面按键的导电橡胶已经老化了了，请再去更换一个新的导电橡胶吧。

Q 问个比较菜的问题：sp电池用久了电量会逐渐变小，那么充满电的时间是不是也随着缩短了呢？

是的，sp电池用久了电量变小是因为锂电池的记忆效应，使得里面有残存的电量既无法利用又无法充满。所以充满电的时间越来越短了。

Q 我的日版NDS玩火影忍者时不能将上盖盖上，一盖上下屏幕就闪，而且发出类似电流干扰的声音，此时GBA卡带的记录全部丢失，但是在别人的NDS机器上一切正常？

您的NDS主机内部有硬件问题，卡带没有问题，可能是存档的FLASH芯片烧毁了。请将主机寄回日本或托朋友带回日本维修。

Q 本人近日想购入烧卡器+烧录卡。对现在市面上的这些不太了解。所以麻烦推荐一下。

您可以购买《电子天下 掌机迷》37期杂志，我们在这期中对目前市面上的烧录卡进行一次完全的评测。

Q 我非常喜欢《口袋妖怪宝石版》的音乐，但总不能随时随地欣赏，请问如何将游戏音乐清晰地存入MP3中？

您可以通过VBA模拟器在模拟口袋妖怪宝石版时利用模拟器自带的录音功能将里面的歌曲录成音频文件，放入MP3中收听。

Q 原装和翻新的GBASP如何分辨啊？原装和组装的机器和电池如何分辨？价位多少钱合理？

现在的原装GBASP已经很难买到了，市面上翻新机泛滥，确实是个严重的问题。注意看一下GBASP的背面的螺丝有没有被动过的痕迹。SP的电池原装和组装的区别在于原装电池的四周有四个小凹槽，组装的却没有，原装的包装质量很好很严实，而组装的包装却很粗糙。

Q 我的GBASP以前很亮，前光可以当手电用，现在很暗，感觉前光一点都不亮。游戏画面也不好看了。我用的烧录卡玩新约圣剑传说，和这个会有关系吗？

这个和是否使用烧录卡没有关系，很有可能GBASP的前光灯时间长了老化了。请换其他的游戏节目测试一下灯光是否还是依旧很暗。如果还是老样子，那么就有可能真的是GBA SP老化了。

Q 450元购入一台翻新GBA SP，不知道价格是否合理，机壳后面写着made in china，是不是原装的呢？日版机要否必须要变压器？

450的价格算是一般9成新GBA SP的价格，既然是翻新机，那么机壳也被翻新过了，完全看不出来是不是原装的了。日版机电源输入110V电压，在国内使用的话必须要用 变压器将电压降下来。

Q 买二手NDS应该注意什么？

应该着重注意屏幕的划伤是否严重影响到了游戏以及电池是否被掉包过，最好用几盘NDS游戏和GBA的游戏卡带分别测试一下。

Q 有哪位高手指点一下，我的PSP在更换背景以后，面板上的音效按钮没有作用了！ 怎样才能恢复呢？

声音按钮需要在游戏中或者主菜单中才能看的出来。其他时候按的话也有作用，但是并不能显示出来。

欢迎各位读者把游戏中的问题或者硬件问题发给我们，我们会把解答后的问题刊登出来，投稿方式有三种：1、直接写在回函卡“你想说的话”中寄给我们；2、把问题写在信上寄给我们(地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷 问答无双收　邮编：100011)；3、发邮件到pg@vgame.cn，邮件标题统一为问答无双。希望各位读者踊跃投稿，积极参与我们的栏目。

赵赫	我为掌机狂，I love ISD forever。
读者资料	15岁，男，434000，湖北省荆州市实验中学初二(2)班



把你最得意的成绩展示给大家，欢迎广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的截图、照片或录像，可以用邮件发给我们。

邮箱地址:pg@vgame.cn。

Vol.35

责编/翔武

《洛克人与佛尔特》原始武器9BOSS无伤挑战

挑战/讲解：[illegible]

看到有许多人在封神榜的出色表演，我也想参加这个活动。我带来的是《洛克人与佛尔特》的无伤害9BOSS使用佛尔特不用特殊武器过关，因为游戏本身很难，再加上这些苛刻的条件，就更难了，一起进入我们的洛克人与佛尔特无伤害9BOSS研究。

注：截图只是为了分析BOSS的攻击方式，并非实际挑战截图。

—— GreendEvil ——

洛克人历史上的强劲敌人devil在本作很弱，轻松打倒。（毕竟是第1关BOSS）

攻击方式：

1、从下方发出绿色气泡，向下方攻击即可。



2、从上方发射泡泡，只要走动躲避就行了。

—— ColdMan ——

这个BOSS并不难，只要灵活躲避就行了。

攻击方式：

1、BOSS会放出一个冰柱，到达墙壁后会反弹，利用跳跃轻松躲过！

2、当它hp不足一半时，就会放出造云机器，要先将它打掉，否则它会不断缠着你，很讨厌。



3、有时BOSS会快速跳到主角墙壁，放出一个冰柱，然后在主角的站位放出冷气，将主角冻住，可以先把冰柱打掉，也可以跳跃躲避冷气。

—— BurnerMan ——

要来回躲避BOSS的冲击，看准情况攻击，它的喷火器很是烦人，需要来回躲避。

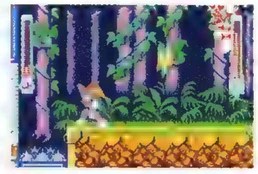
攻击方式：

1、来回冲撞，反复2—3次不定，跳跃躲避。

2、高高跳起，待一会后下落发出火焰，跳跃躲避。

3、发出手榴弹，打破即可。

4、使出向出场一样的动作后向前方小跳之后放出火焰鞭，反复3次，只要在它小跳时跳到后面即可。



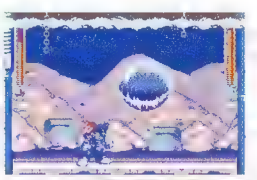
5、跳起放出捕兽夹，然后立刻放火焰鞭，与众不同的是这次小跳中也一直放火，并且是4次，所以要看好时机利用冲刺跳跃躲过。

—— PirateMan ——

先躲避BOSS发出的炸弹，然后注意BOSS的行动。

攻击方式：

1、利用水做成水泡，然后利用它来冲撞，一定要在第一时间打落水泡，因为冲撞并不好躲。



2、使用遥控水雷，躲避很简单。

—— GroundMan ——

BOSS的行动很有规律，只要不粗心大意就行。

攻击方式：

1、变成战车冲撞3次，跳跃躲避。



2、钻到地下，然后在主角站位中出来，跳跃躲避。

3、变成大钻头，在顶部向下攻击，冲刺躲避。

4、钻到地底下，在墙壁处钻出来，然后发动大钻头攻击，大钻头后分成小钻头，用二段跳躲避。

张晓萌	中考以后，我把《PG》从1-36期都从新看了一遍，真是太爽了。
读者资料	15岁，男，100036，海淀区翠微路17号楼

—— TenguMan ——

只要注意别被BOSS吹下去就行了。



攻击方式：

1、发动旋涡龙卷攻击，只要靠近它使用2段跳或者站在它下面就可以了。

2、发动tengu blade攻击，二段跳即可，这是它最有威胁的招数了。

3、不断在空中滑翔，来回4次，然后在主角头顶出现，这是攻击的好时机。

—— MagicMan ——

你所在的方位关系到BOSS的攻击，注意一下就好。



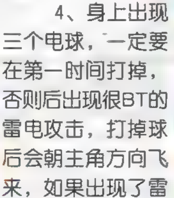
攻击方式：

1、发出绿色的小球，对付它只能用跳跃，因为打中后出现绿色玩具小兵，倒不是怕它抢零件，只是它会一直把主角困住，这时候敌人就能攻击了。

2、跳起来发出红色玩具球，落到地上会出来鸽子，很麻烦，一定要在第一时间击破小球。

3、发出magic card攻击，会抢走你的HP。

—— AstroMan ——



这个BOSS虽然招式可怕，但是玩熟了很简单。

1、用身边的两个小陨石冲撞。

2、向地面放出绿色光线，之后出现杂兵，打掉杂兵即可。



3、在空中中央部分放出小陨石进行攻击，只要站在BOSS底下即可，并且能攻击它。



4、在空中放出绿色的子弹，然后呈U字形向左继续发弹，之后每发一次就会在以前的位置出现分身，也会发子弹，这招看起来难躲，其实只要冲刺来回就能躲避了。

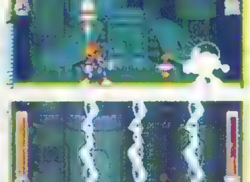
—— NynamoMan ——

这个BOSS很强，雷电攻击很可怕，不过掌握好攻击方式就行了。

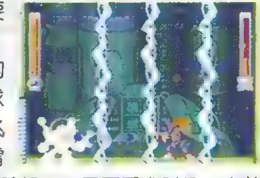
攻击方式：

1、来回冲撞，跳跃躲避。

2、跳到另一方向墙壁，发出五颗雷电球，上面显示有些电的就是要攻击你的，它们朝着主角方向攻击。



3、发出六个电柱首先打掉第2个，然后2段跳躲避第3个，之后打掉第5个。



4、身上出现三个电球，一定要在第一时间打掉，否则后出现很BT的雷电攻击，打掉球后会朝主角方向飞来，如果出现了雷电的话，也不是没希望了，只要看准时机，向前走一步就行了。

5、它的HP到1/3时，会利用机器补血，只要迅速在下面向上将机器两边破坏掉就行了。

《洛克人ZERO4》小游戏挑战

挑战/讲解 [illegible]

吃东西。一听题目你可能会想到“贪婪”二字。其实不然，这个游戏考验了你对所谓利益的取舍。按顺序“吃”会得高分，但这绝对是一大考验！眼睛看到了，脑子还没想到，那你就只好往炸弹上撞了。锤子的硬直时间很长，所以要在空中挥锤，也就是说，在按“A”键的同时要按“B”，这样才能保证硬直时间最短。炸弹！这是小游戏中最烦的东西！你不动它它不动你，你去动它它还炸你，炸弹当然要砸，而且要狠狠地砸！但不要被炸到，不然你会在那里站很久，饭都会凉的。

我的纪录是436，是经过以上重重考验才得来的。玩完“吃东西”以后，我已经好几天没吃东西了，吃得太多了。因此，挑战之余要提醒大家，不要“暴饮暴食”，为假期保护身体……





文/nakazawa
责编/暗凌

耀西的万有引力

厂商：Nintendo　发售日：2004年12月9日

马里奥家族中哪位成员在女孩们心目中的人气最高？一定是可爱的小恐龙耀西，它一直没能像马里奥和瓦里奥那样活跃在一线，而直到2004年底才终于在GBA上以真真正正主角的身份被搬到了前台，这就是《耀西的万有引力》。



继《玩转瓦里奥制造》之后，这次的“万有引力”也需要用到特别的操作，那就是利用GBA机身的左右倾斜来改变游戏世界中的重力方向，引发物体受力的重新配置，以此完成一些特殊的动作或任务。游戏中不需要用到过多的按键，这样简便且富有创意的操作方式非常适合女孩子们，本作动作难度并不大，关键需要玩家开动脑筋来闯关涉险。



游戏的背景设定是在各地肆意作恶的库巴被书之大精灵歌亨封入书中后，由于歌亨的失误，出乎意料地将耀西岛一同封入其中……就在耀西对当前情况举足无措时，“惊讶大喜欢精灵”出现了，他告诉耀西只要到达这本书的最后一页，并在那里将库巴封印，那么歌亨将能把耀西岛从书中释放出来。而惊讶大喜欢精灵还将传授相关技巧来帮助耀西合理地运用书中世界的力量，以助其完成冒险之旅。



游戏的关键之处除了倾斜操作外，就是为耀西进行攻略指点的惊讶大喜欢精灵所携的那六大精灵们，他们分别在六大世界中逐一登场，代表着该世界中的规则制定者，而这也正决定了各关卡的任务和难度，比如他们对彩蛋、金币、杀敌数、时间、杀敌上限和强制卷轴等等的要求，只要有他们其一出现的关卡，则该关卡就必须比照他们的要求来完成游戏。在全部六大世界的50个关卡中既有单独精灵的规则也有后期复合精灵们的规则，如何把握好这些规则来摇摆自己的爱机，这就是本作的最大乐趣之所在，再加上轻松欢快的背景音乐，强烈推荐给各位女性玩家们。



—任天堂的各位明星都渐渐开始以主角的身份粉墨登场，耀西也不例外。

女生SHOW



要说到掌机游戏中知名的女性角色，除了碧奇公主恐怕就算千寻老师名气最大了，并且还属于为数不多的GBA游戏原创人物之一，可惜的是她才登场不久就遗憾地去世了，一位已故角色能拥有如此之高的人气，这也足以证明角色本身的魅力所在。

绫里千寻，27岁，仓院流灵媒道绫里家的长女，但却选择了律师这个职业，是逆转系列主角成步堂的上司和恩师。虽然在系列之初就因为小中大的迫害而去世，但其在游戏中所扮演的身份却是最多的。当她在星影律师事务所时，作为辩护律师出场并帮成步堂辩护过，后来有了自己的绫里律师事务所后，作为爱徒的助手出现于法庭上，身亡后自然也成为案件的被害者，但更多的时候她是在自己妹妹真宵的灵媒之下，每每出现于关键时刻给一筹莫展的成步堂最大的帮助，同时她也还是自己的前辈律师神乃木庄龙最深爱的女人。尽管她选择了律师职业去回避家元之争，但却摆脱不了宿命的安排以及绫里贵美子那贪婪的欲望。千寻老师最为可贵的是她的信念，那个永远相信委托人，哪怕到最后也绝不放弃的坚定信念，而也正是她的这个精神感染和影响了成步堂，可以说成步堂的成功永远都离不开千寻的影子。

虽然千寻在系列中过早去世，不过编剧还是巧妙通过倒叙手法安排五年前初出茅庐的她出场，才刚刚获得律师资格的千寻与刚成为检察官的御剑对阵，却因为美柳千奈美狡猾的伎俩而没能救下被告尾井田，这也是逆转13宗案件中唯一没有胜利的一次，但留给千寻的失败已成为其心中一时挥之不去的阴霾。直到后来再度碰上千奈美并为成步堂辩护时，她的坚持和信念换来了她所需要的成功。在有了自己的事务所并收下爱徒成步堂的五年后，千寻已然是位拥有成熟女性韵味的师者，她的沉着冷静和聪慧赢得了大家的尊重。

主要登场历程

作品-章节	身份
逆转1-1	助手
逆转1-2	被害者
逆转3-1	辩护律师
逆转3-4	辩护律师

除了可爱的小动物外，舒适悠闲风格的游戏也非常讨MM们喜欢，其中之最当属《牧场物语》，GBC版牧场可选女主角进行游戏，而GBA版则有特别为MM们设计的女生版。春夏秋三季农耕畜牧，冬季挖矿，平日还可以与矿石镇的居民们以及小精灵们礼尚往来，最有女生特色的当然是戒指收集和追求男性对象，而制作料理也让MM们别有一番体验。



挖矿对MM们来说应该是一项艰苦的任务，想要在深达255层的矿场中尽数收集各种物品，男生们的帮助是必不可少的，你身边的女生想要探索矿场但又为此苦恼时，就是你大展身手的时候了。根据经验利用SL大法在矿场中层层深入，最后取得高级农具或用矿石为MM打造出饰物，每个MM都会乐于接受这份礼物哦！

除了挖矿以外，与小精灵玩游戏时也是男生们表现的机会，尤其是小游戏难度提高后。还有各个小精灵喜欢的物品、各种料理制作方法、各种鱼的取得地点等很多MM不知道的信息，都要靠你去告诉她们，使她们在牧场中的生活更加顺利。

骆炜杰	RPG的迷人，ACT的流畅，无一不使我五体投地。
读者资料	男，14岁，广东韶关市广东北江实验学校初一11班，512000

文/绫小路义行
责编/雪人

头文字D的掌上竞速剧

一头蚊子在滴口水

雪人：这次的标题是什么意思？是我的智商退化了吗？为何我完全不懂是什么意思呢？

绫小路：正如你所见，就是标题想要表达的意思。

雪人：蚊子是会滴口水的吗？或者说……蚊子是有口水可以滴的吗？

绫小路：所以说你是完全无法理解文字创作者的表述意图的，一“头蚊子”在“滴”口水，可不就是“头文字D”嘛……

雪人：我明明是不怕冷的……但我此刻还是觉得这个笑话好冷……

重野秀一的漫画代表作从来没有像今年这般，被如此多国内的年轻人关注着，虽然不甘心，但还是要承认绫小路排队去买那贵到死的电影票实在有点抢破头的感觉。

至今在马路上还会不时地听见有少女故作美少女状（或者美少女故作花痴美少女状）在一旁放肆地尖叫：“凉介好帅啊啊啊……”于是绫小路总会不怕死地从背包里抽出一本漫画，然后翻到有高桥凉介的那一页，指着画上的男子问该女生：“你确定你真的觉得这个人很帅吗？”

“讨厌！变态！”绫小路顿时被高跟鞋踢飞。

不时还会在校园里听见有少年故作美少年状（或者美少年故作草痴美少年状……奇怪的句式……）在一旁恣意地赞美：“拓海好有型呀呀呀……”于是绫小路总会很多事地从背包里抽出一本漫画，然后翻到有藤原拓海的那一页，指着画上的男子问该男生：“你确定你真的觉得这个人很有型吗？”

“去死！变态！”绫小路顿时被臭球鞋砸飞。

至于茂木夏树，不管是漫画还是电影，大概都不会有人感叹“夏树好可爱啦啦啦”的，所以绫小路始终没有找到欠扁反问的好机会，心里无比懊恼。历来只有漫画原作被改编成真人版影视剧之后，被人批评演员没有原作角色美型的先例，但只有这一部漫画除外，观众头一次惊喜地发现原来真人版是如此美好。

《头文字D》，让男人真正体验速度的激情。



电影版的故事是从原拓海开着车大清早送豆腐开始的，至于这个原拓海是何许人也——“大概是原啸天的儿子吧?！”“唬，你香港武侠剧看太多了吧!”“那……也许是源义经的孙子吧?！”“唬，你最近一直在玩冈本吉起的新游戏对不对?！”——就像当初看电视剧版《流星花园》习惯了某废柴编剧直接把“美作玲”省略成“美作”一般，当“原拓海”这个十分中国特色的名字出现在耳边的时候，心里不得不自我安慰地庆幸百家姓里还真的有“原”这个姓——“要是不幸名字叫做‘保志窗’怎么办?那岂不是会被编剧省略成‘志窗’?”“唬，把这废柴拖出去练习‘千年杀’！”

身为藤原豆腐店老板的独子，原作中藤原拓海本来就是个对任何事都毫无兴趣的高中学生，因为连续5年每天清晨开车送豆腐，为了打发无聊的开车时光，便不知不觉地练就了一身下坡道开快车技巧，而成天不苟言笑摆出的死鱼脸，在某种程度上与周杰伦的扑克脸还真是有几分相似。

开着一辆AE86，平日里常会受到飙车一族的嘲讽（555，绫小路平时就算开一开奇瑞QQ也会觉得兴奋到死了！），但穿着乌龟壳的兔子未必就跑不过披着兔子皮的乌龟（雪人：-_-b 这是什么烂比喻……），同理，即使是已经落伍的AE86，也一度跑赢过不少新款跑车，缔造了一个又一个神话。（绫小路：啊……我有信心开QQ跑赢法拉利了！雪人：现在是白天，别做梦了！）

有时面对重野秀一的漫画实在是感到无语+词穷，清一色搽了过期口红似的黑色嘴唇，总是给别人一种“小二，来两条肥香肠吃吃”“客官，您不是已经在吃了吗”的错觉。所以当拓海得知他已经被同班的女生票选为“最有型男生第二名”的时候，我想当时感到错愕的一定不止他本人才对。

更可疑的还有拓海的老爸，当年的秋名山车神——好好一个极其拉风的外号下面却隐藏着“文太”的大名——于是一只巨大的蛤蟆在开车的恐怖幻觉总不时地在眼前飘啊飘的，这《火影忍者》的中毒倾向看来还真不浅……

说是刻意培养新的飙车高手也好，说是为了保护豆腐不被颠坏也好，总之在文太的“一杯水不响，半杯水咣当”（大致意思差不多）的教育方针训练下，凌晨以超高速出现在秋名山上的一辆白色AE86俨然已经成了大街小巷人皆尽知的传奇主角：“没错的！今天凌晨三点钟，我又看见那辆快得不可思议的白色车影了!”“啊……一定是山妖水怪河童什么的在作怪!好可怕!”“……”

中里毅算得上是拓海真正意义上的第一个对手，黑色BNR32看起来拉风又有形，号称是妙义山速度最快的选手，尽管漫画中的造型就像是被打得连老妈都认不出来的中年囚犯（那该死的囚犯发型！），但电影里余文乐的帅酷造型还在那闪得耀眼夺目——“谁再敢喊中里毅好帅好酷好有形我就把他当轮胎打！”满心嫉妒的绫小路总是在某些莫名场合表现得有些失控……（雪人：你明明就是嫉恨别人比你受欢迎……）尽管BNR32的速度绝对算快，不过漫画中的中里显然没有电影里那么有风度，单是极度嚣张地宣称自己比凉介要强就已经是低估了对手的实力，随后与拓海的一战，其实倒不妨假想成是中里打算牺牲小我完成大我，以大公无私的爱来成全AE86的声名大震……中里配拓海?恶——我刚刚是不是吃了什么不干净的东西了?（雪人：-_-b 原来你也有吃不消的时候！）

拓海的排水沟战术轻松地胜过了中里，不断展现在我们眼前的转弯技术则又一次给许多自以为《山脊赛车》玩得很好的人扫了盲。喂，那个不叫“甩尾”！叫“漂移”知道吗?！这样说才叫专业!

绫小路立刻被从角落里飞来的城墙砖头秒杀。

为了响应那个有些“另类”的标题（画风很“另类”的人，就连起名字也一样“另类”），“漂移”技术很大程度上成了漫画的核心焦点所在，分外扣人心弦。

所谓的“漂移”，就好像是考试夹带的小抄一样，固然可以凭借蹊径拿到高分，但也同样存在着可能被老师抓住之类的危险性，仿佛双刃剑一般刺激着车手的神经和技术。（雪人：不要以为刚放假，你就可以肆无忌惮地教坏学生！）

高桥兄弟的登场，宣示着拓海的赛车生涯将展开新的起点——“知道高桥兄弟分别是哪二人吗?”“呃……大概是高桥名人和高桥留美子吧?”“唬，拖出去削人棍！”——“赤城红蝎子队”这个名号，其实真的算不上有品位，尽管



重野秀一刻意减少了眼部的淤青很努力地想要表现出高桥兄弟“很帅很有性形”，但“红蝎子队”一登场，脑海里还是不由自主地要蹦出某个名叫“崎玉红蝎子队”的不良女高中生团体来。

与一般又粗又鲁又没钱的乡下飙车手（脑海里呈现出一票人开着拖拉机相互追逐的愉快生活画面……）不同的是，高桥兄弟不但人长得很帅(神啊！原谅我！我又昧了一次良心！)，有个做医生的老爸也就注定了有着富裕的家境——比较奇怪的是，凡是在日本动漫中出现“医生”这一职业，就必然跟“富裕”联系在一起……原来在日本当医生是这么好赚的吗？那我爸妈当了半辈子医生岂不是都白干了？！（雪人：你想太多了吧？）先是高桥启介的FD3S跑输给AE86，后是高桥凉介的FC3S也败下阵来——红蝎子队就此解散，“D计划”随后袭来……这还敢说凉介不是个老奸巨滑的家伙？至于那场被无数读者KUSO到死的“凉介，你来加油站做什么？”“我来看看你……这是我的电话号码……”“看见他的背影，我就觉得很安心！”言谈暧昧到死的戏码，也充分证明了即使是重野秀一的硬派画风,同人女们也有着用胃酸加口水将其软化的功力——“只有想不到，没有做不到”，等等，这是哪个家伙说过的来着？

同样值得用心回味的，还有在与二宫大辉比赛结束后，拓海看到凉介开心笑容时，内心翻滚的桃色心情：“看到他的笑,我就觉得很开心……”啊啊啊——人家不要看四条肥香肠摆在一起蠕动啦！（雪人：－_－b 你这种恶心的比喻方式究竟写出来的目的是什么啊？）

其实也不能怪拓海的三心二意，基本上身边有着茂木夏树这样的女朋友存在，即使是个正常男人也会有出家皈依佛门的冲动。设定里是个“性感”、“清纯”、“可爱”的女孩子（神啊！第二次宽恕我吧！我再一次昧着良心了！），可画面上跳跃着的依然是“藤原香肠店老板娘”的短发欧巴桑形象，一开口便是“今日特惠，买一赠一”的专业架势，所有应该属于美少女的特征都在夏树登场后顷刻间烟消云散（“美女？比女装版的阿树还要可怕！”“……”）。类似的情况到了真人电影版里也是一样，邀请铃木杏参加演出是很不错的点子，但首先该游街示众的便是那天杀的化装师——拜托，铃木杏的眼袋原本就很大了好不好？电影中又搽着仿佛被人揍黑的眼影上场，其后果就变成了哀鸿遍野：“啊啦啦！人家滴小伦伦被一个眼科病人玷污了啦……”“快用‘真是明’滴眼液！”“……”唯一的女性也惨遭出局，电影里就再无女性能入眼，四处哭声一片。



原本与开奔驰的大叔进行援助交际，因为想真正地与拓海恋爱而下定决心与大叔断绝关系，但不幸的是，因为有人通风报信，目睹一切的拓海当即心灰意冷，改将所有注意力全集中在飙车上，借以分散心中的伤痛。尽管不屈不挠的夏树甚至选择到拓海打工的加油站应聘，然而好不容易和好的两人又要面对着毕业分离的残酷——由此可见，重野在感情戏上充满悲凉的刻画，倒间接反应了这个男子对女性全盘否定的童年阴影——“妈妈，什么是女人啊？”“乖孩子，那就是只老虎！”“原来我妈妈是只老虎……”“小孩子家家问那么多干吗！”

帝王队的登场，作为拓海遇到的第一支半职业车队，也间接推动了引擎更换事件的发生。由于AE86的引擎根本无法负担山路极限飙车的沉重负担，在与须藤京一的EVO Ⅲ较量时，终于突破了引擎负荷的临界点，当场熄火报废成一堆烂铁。直至文太重又将一台极品引擎换入86的体内，这种浴火重生的剧情才更让人觉得眼熟不已：“啊啊，他真的不叫藤原一辉的吗？！”“呀呀！那个包头巾的家伙真的不叫须藤雅典娜的吗？！”尽管毫无悬念，拓海最终还是赢了须藤，也让这种“须藤打败了拓海，凉介击败了须藤，凉介又不是拓海的对手”的复杂关系有了一个让人满意的结束。

尽管间或会有诸如锥冰山两罗刹的挑战之类的过渡比赛作为调剂(“什么是‘锥冰山两罗刹’？”“大概是金角罗刹和银角罗刹吧！”“……”)，但小柏的挑战才是逼迫拓海短时间内掌握新引擎操作的重要原因。

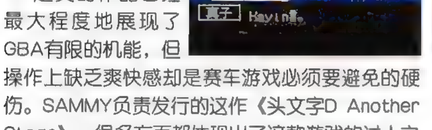
父子两代全是一流的飙车手，曾败给拓海爸爸的小柏爸爸于是拜托小柏一定要替小柏爸爸雪耻击败由拓海爸爸亲自训练出来的拓海……（能一

江艳	我们都是游戏人，游戏至上，生活有了它，变得顶呱呱。
读者资料	19岁，女，530001，广西中医学院260信箱04药学班

口气念出来并正确理解出意思的人才叫见鬼！）然而在见识到改装后AE86的实力之后，小柏又一次没能为小柏爸爸报仇而是心服口服地输给了由拓海爸爸一手调教出来的拓海（这个应该比前一个句子好懂些了……）。完全体验到飙车乐趣的拓海，下定决心加入“D计划”，开始了漫长的远征之旅。

当然，某场两辆86的耐力赛，在完全不懂车的人来看，其实也就是一场富康对旅行款桑塔纳的较量罢了……突然发现楼下那辆白色的旅行厢桑塔纳的外形很像AE86，无尽残念！

算起来，重野秀一在讲谈社连载《头文字D》已经整整十个年头了，宝马、奔驰、法拉利的新款都连续出了几十代，那辆老掉牙的AE86至今都还在挑战全日本各地的飙车高手。尽管剧情尚未结束，而重野也明显有着越发懒惰的倾向，但不依靠华丽外形单以专业性和剧情取胜，《头文字D》掀起的巨大人气倒也不是随便就能积累出来的。漫画中的“秋明山”区域相当于群马县的上毛三山与榛名山山区。而在漫画里实名登场的则包括上毛三山的赤城山、妙义山等。此二山以山道多午夜飙车族而闻名，也就成了漫画许多经典赛事的发生场地。



GBA上本就不缺优秀的赛车游戏，GT之类的作品已经最大程度地展现了GBA有限的机能，但操作上缺乏爽快感却是赛车游戏必须要避免的硬伤。SAMMY负责发行的这作《头文字D Another Stage》，很多方面都体现出了这款游戏的过人之处，忠实再现了原作中那种紧张刺激的极速飞车所带来的冲击感，再加上原汁原味登场的熟悉角色和各款名车纷纷亮相，令原作的FANS和没看过漫画但同样喜欢赛车游戏高手们由衷满足。游戏系统巧妙地将各种飙车时的要素如刹车、入弯、出弯、移位、超车，甚至在其他GBA上赛车游戏中根本见不到的飘移技巧与游戏本身巧妙地结合起来。体贴的设定和操作就算是对赛车游戏缺乏手感的玩家也一样能成为新的极速传说的塑造者！至于使用GBA联机对抗也更是能带来乐趣的一个重要手段。



故事的主人公出人意料地舍弃了拓海而选择另一个新人，不做主角反倒升级成最终BOSS的拓海在游戏中的技术也一样很难对付。游戏性方面，除了单纯的竞速之外，改装车辆和掌握新的飙车技巧，都令游戏内容变得丰富多彩起来，也更能吸引到一些对车有研究的OTAKU。

游戏的最大乐趣也是整个主题其实就是如何过弯，能漂亮地使用高超的“飘移”技术，才是这个游戏的精华所在。当从正常模式穿关之后，只要满足特定条件，便能在Free Battle自由赛模式里挑战九位隐藏车手，甚至可以与拓海的老爸，也就是当年的“秋名山车神”进行较量，原作的FANS对此一定拥有相当强烈的兴趣。种种在细节方面的贴心设定，都使得《头文字D Another Stage》成为了GBA上最棒的竞速游戏之一，无论是原作FANS还是该类游戏的爱好者，都可以找出一套本游戏来玩玩。

速度对于男人来说，永远是迅速就能体验激情的一种最直接方式。从来没有哪一年像今年这样，“赛车”被如此多的人关注着：F1的开战、《头文字D》电影的上映，以及某些知名运动厂商的大手笔宣传……都隐隐暗示着“赛车”将成为今年的流行焦点。

且不论电影究竟拍的如何，偶像剧般的电影比起靠实力取胜的原作，实在是不具备对比的任何条件。值得庆幸的是，电影的特技做得相当棒，完全真实再现了原作中许多精彩场面，过瘾无比！

夏天到了，没有什么能比开着辆车享受快速流动的风，更让人觉得心情舒畅的了——当速度已经霸占了我们的视觉、听觉和感觉的时候，我们很清楚这又将是一只蚊子要被蚊香虐杀了……今年夏天的蚊子的确是特别多，仔细听蚊子那奋力震动翅膀的声音，若放大百倍来听，倒也与引擎发动的声音有着小小的雷同。



要速度，也要激情，我们完全有理由相信《头文字D》会不断超越自我的极限，因为那才是属于男人真正的梦想和快乐……

喂，记得明天提醒我买瓶气雾杀虫剂，那该死的电热蚊香片居然在关键时刻给我过期了！

纪恬田	偶可舍不得拿爱机去试D版，那个心疼啊！
读者资料	16岁，女，210004，南京市白下区评事街千章巷16号4幢510室

可 携 的 趣，前 未 的 功，尽

携带的成功

合久必分 Vol.12

之对抗者

文/逆转ACE：nakazawa

责编/天意

↑掌机与周边营造出新时代的风格，未来的竞争将变得更加复杂。

掌机历史上从来没有出现过两强鼎立的局面，如今却出现了。10多年前，在GB与GG的交战中，前者轻松地依靠软件、价格和便携这三板斧快速拿下了对手，开辟了独霸多年的局面。如今，面对有史以来最为强大的对手，处于GBA末年的任天堂选择了以NDS这款创意独特的掌机来应战。PSP不一定能一举挫败老任的掌机江山，但却为掌机界带来了一种信号：对当前被独霸的掌机界局面发起挑战，同时引导掌机向新的方向发展。当前的掌机界需要“战争技术论”，在商战中实现科技的跃进，在竞争中获得技术的突破。对抗性的竞争将带动发展，使掌机的发展速度不会滞后于家用机。只有这样，我们才能看到真正的携带的成功。

我们无须在此重述PSP豪华的机能及特性，也不用再叹息口键与飞盘的设计瑕疵，更不会判定它与NDS的孰优孰劣、谁胜谁负。这虽是一场前所未有的对抗，但也并不算是直接碰撞的交锋，也许仅仅是互探虚实的一场演习。NDS拥有PDA，PSP拥有MP4，即使在短期交锋中失利，它们也还拥有可以各自发挥的一片领域。真正的胜负也许要等下一代大战来决出，现在的N、P之争，不过是这场掌机发展大革命的开端。

对于掌机玩家们来说，PSP的出现可谓喜忧参半。喜的是我们看到了新技术和新势力的加入。PSP为一段时期以来较为平寂的掌机界注入了新的生气，引发了竞争，带动了技术活力。在以往风平浪静一家独大的掌机时代，掌机的技术发展和更新换代的速度远远落后于家用机。与FC同时代的GB因为缺乏竞争者，一直坚持到了次世代战争的末期，而此间家用机的技术力早已完成从红白机至MD/SFC再到土星/PS/N64这三代的跳跃式发展。当家用机已用上32位甚至64位的处理芯片来展现极致的3D动画时，掌机却依然停留在那个8Bit的CPU甚至于黑白世界的单调画面中。随着VB的意外惨败，人们开始质疑掌机发展的潜力和空间究竟还有多大，任氏掌机开始被冷落，与FC同时代的便携游戏已无法满足习惯于次世代口味的玩家们了，整个掌机界进入了冰河时期。直到WSC的挑战换来了GBA的质的突破后，便携掌机的潮流才得以复苏，接近次世代水平的机能让人们重新关注起这块总能在危难时刻救任天堂于水火的热土。精明的索尼看到了其中无限的潜力，同时他们也不愿意让任天堂享受独食。索尼的高技术力参与到了领域之中，带来的是又一次的质的突破。掌机表现出了与直追当代主流家用机的技术水平，这是足以令所有掌机迷们为之欢悦的。当然，矛盾是并存的，有喜自然也有忧，毕竟沉浸在掌机界中的大多数人都是历经任天堂的发展一直到今天，任氏游戏对很多人的游戏观都产生过重大的影响，传统的任迷任饭们在感情上不愿意看到前来挑战任氏掌机帝国的对手，也不愿看到昔日的任迷阵营被分裂，这也是一种可以理解的感情。

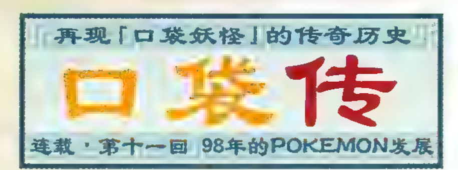
依照目前的态势来看，未来几年内NDS与PSP分庭抗礼的局面将成为业内的主流，在商业竞争之外，任迷与索饭口水之争也将持续相当长的时间。对抗中的良性竞争对玩家们来说无疑是好事。就目前的NDS和PSP而言，没有竞争，我们可能无法接触到如此多彩的机能，也无法想象将PDA与娱乐终端融入游戏的多元化创意；没有竞争，我们看不到主机商争相拉拢软件商，软件商也挖空心思制作高品质的游戏的局面，游戏开发的许多陈规将封存于历史，玩家们将能有更大的选择余地去享受更为优秀的游戏；如果没有竞争的话，我们应该也不可能以相对低廉的价格买到如此高性能的掌机。想想当年天价的VB，若不是一家独揽以及自信心膨胀，老山内是不敢喊那么高价格的。正是对抗和竞争带给了我们普通玩家实惠，也给掌机界带来了携带的成功。

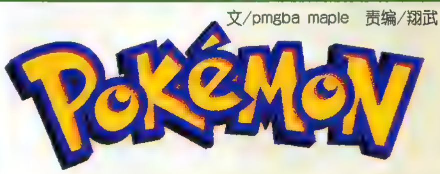


↑在立体发展的时代，厂商的技术部门必须「十八般武艺样样精通」才行。

罗暄	玩游戏，自己开心即可。希望大家都能在游戏中找到快乐。
读者资料	13岁，男，832000，新疆石河子市医学院附院神经内科，兴趣：掌机、PC、漫画

文/pmgba maple　责编/翔武





随着GB销量的迅速上升，任天堂的底气也充足了起来，GB的设计理念已远不能满足游戏业飞速发展的需要，GB下一代主机进入了研发的过程。但相比之下，当初号称“可以改变游戏”的N64却不堪索尼PS的重负，几趋冰点的惨淡销量让任天堂头痛不已。从GB的复苏中也使任天堂看到新的希望，1998年8月1日，N64平台上的《口袋妖怪·竞技场(Pokemon Stadium)》发售。相对当时GB平台上相对单调的战斗画面与不变的造型，N64更高的机能将3D的场景、华丽的界面以及生动的音效表现了出来，玩家有如融入动画中，精灵的每个动作都表现得清清楚楚。从GB上那个黑白的小窗口放大到彩色的电视屏幕上，可以想象这在当时对Pokemon玩家造成的震撼有多大。笔者这样的玩家却更喜欢欣赏精灵的造型与招式的展示，不要说GB，即使在动画中也是难以经常看到的，这也是竞技场吸引玩家的一个方面。



虽然《竞技场》仅仅收录了52只怪兽，但Pokemon的对战要素仍然得到了很好的发挥，玩家可以在一场场战斗中，体验视觉与战术的双重享受，这正是《竞技场》及其后续各个版本最重要的一点。

最终《竞技场》也获得了不俗的战绩，自身突破百万销量之余自然而然带动了N64的回升，同时也为接下来Pokemon的游戏热潮取得了一个良好的开始。

N64方面刚有起色之际，GB也不甘落后，9月12日，在Pokemon第一部动画即将结束、GameBoy Color发售之前，《口袋妖怪·皮卡丘》开始发售。《皮卡丘》美版名为《Pokemon Yellow:Special Pikachu Edition》，故这个版本又被称为《黄》版。比起前面三个版本，《黄》在游戏性上大大提高。《黄》以TV的剧情为基础改编，游戏中玩家仍然扮演少年小智，与最初得到的皮卡丘一起踏入冒险的旅途。游戏中皮卡丘将跟在主角后面与主角一起行动，这不仅仅是为了体现动画中皮卡丘不爱进入精灵球的个性，更体现出玩家与精灵互动的理念雏形，在冒险中有了皮卡丘的陪伴，玩家不再是孤单一人行走。玩家随时可与身后的皮卡丘交谈，皮卡丘会随着不同的心情而发出不同的声音，这就是游戏中最早的亲密度设定，玩家要努力与最初讨厌主人的皮卡丘成为好友。



《黄》作为GB上Pokemon的最后一部作品，任天堂在它身上无疑下足了工夫。但首发三天立刻突破百万的销量再次让所有人都意想不到，怪物级软件的魅力开始展现出来，由此开始，让Pokemon的每部正统续作与“百万”二字相去没有任何悬念。

12月12日，在《竞技场》广获好评的情况下，N64平台上的另一款游戏《ピカチュウ げんきでちゅう(美版名为Hey you Pikachu!)》发售，游戏同捆了一个麦克风，玩家在与皮卡丘一起到野外探险的过程中，需要利用麦克风与皮卡丘交流，通过VRS语音识别系统(Voice-Recognition System)，皮卡丘能理解玩家提供的信息并作出反应。





该作称得上是一款另类的游戏，真正让玩家融入游戏，而不是单纯地使用手柄来输入命令。但目前尚未开发出支持语音技术的电脑模拟器，所以没有N64的玩家只能与这款游戏无缘了。

从《げんきでちゅう》上，可以看出任天堂在游戏上不断的创新与追求，不论是《水晶》的手机战斗塔、《火红&叶绿》的红外线通信装备、以及《Dash》的操作控制都可见一斑，可以说，因为有了这种精神，才让我们现在可以看到这一款款独特的主机与游戏。

顾满彤	在游戏中寻找你的正义与快乐吧！
读者资料	15岁，男，226001，江苏省南通市富贵园9副1幢501室

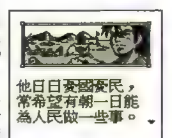
记忆——藏在抽屉深处

即将动身走进大学，抽屉的深处终于见到了阳光。抹去灰尘，露出的是一盘黄色的GB卡带。油腻的污迹使人难以辨认到底是什么游戏，只能看到“4 IN 1”，“COLOR新色彩”的字样。这不是陪我度过整整一个夏天的那盘四合一吗？



卡带插进的不是厚厚的灰色砖头，是铂金色的SP，但熟悉的选项却勾起我对过去的怀念。还是这四个游戏，玩起来的感觉大相径庭——《吞食天地》、《三国志》、《骑士物语》，还有一个名字也不记得的动作游戏。

我不假思索地进入《吞食天地》。96年在《电软》上看到的是日文版攻略，玩到的却是中文版本，于是那本《电软》依旧躺在另一个抽屉深处，不见阳光。当初对GB版感兴趣完全是因为FC上的中文版2代。玩过后才发现其间差别还是挺大的。除了人设以外，其它的设定都改头换面了。五人的战斗队缩水成了三人，将领的HP和兵数脱了钩，画面也似乎抽象了不少。依旧记得进入那个山洞前要把关、张的装备卸下，以免造成不必要的损失；依旧记得对着湖右上角的树林按A，才能进入诸葛孔明的茅庐；依旧记得城中的人口贩子拉壮丁和拿着毒针打劫商店，一夜之间兵数和金钱到了上限。三国耳熟能详的故事配上有趣的玩法，渐渐伴我度过少年时光。以客观角度评论，游戏的BUG确实有些多得吓人，“刘备大人让我加入你吧”和“00008金”暂且不说，到后期如果选择不慎，未选太守的话，还会陷入不能攻城的恶性循环中。即便如此，《吞食天地》仍旧是我在这盘卡四个游戏中玩的最多的。



同样是三国题材，《三国志》系列似乎更能体现那个时代的历史性。经历了《霸王的大陆》和PC版《三国志》的洗礼，我信心满满地进入游戏——眼镜差点没摔碎。居然只有十三座城，而且在任天堂主机上用□○△X来表示城池所属，怪不得光荣现在和SONY那么铁。系统是很传统的内政+战争，便携机上的难度大幅下降，比《霸王的大陆》还要简单不少。内政基本可以不管，只要让指数高的武将练练兵即可。而身为懒人的我自然把战斗模式换成了类似猜拳的样子。攻击与否完全取决于反应能力，现在看看这也许可以放在《瓦里奥制造》里作为一个小游戏。过低的难度使这款游戏成了我调剂生活的施虐对象。

一边是RPG和SLG形式出现的GB老游戏，一边是ACT模样的GBA版《真三国无双》，不得不感叹时代在不断前进，对同一题材的表现形式日益不同。

《骑士物语》是一款英语RPG，虽不如中文版亲切，但比起蝌蚪文来说方便不少。剧情方面已经俗到不记得的地步，惟一的记忆碎片是游戏中寻找的女巫最后不明不白地复活了。游戏的系统带有不少其它游戏的影子，遇敌是《仙剑》的自杀式，战斗是永远DQ1式的单挑，魔法和FF一样是从店里买的，并且有着网游般的刷屏打怪技法。现在看来这个游戏在任何方面都不出众，真纳闷当时哪来那么大动力去把它打穿。

最后一个ACT是这四个游戏中玩的最少的，连名字也不记得，留给我这个动作苦手的印象是好像过了第一大关。

自从灰砖换成了GBA，这盘四合一就被冷落在一旁。当再次打开时，猛然发现当初的兴奋是多么幼稚。在琳琅满目的GBA软件狂潮冲击下，享受过PSP高品质画面的震撼，为NDS奇妙无穷的点子拍案叫绝时，回头看看那丑陋而朴素的游戏，心中似乎哽咽了。时光不能倒退，再不能回到那个夏天，回到那个背着父亲玩GB的美好时光。但生活还在继续，惊喜和感动仍然不断跃进我的生活，而过去的那份感动被深深地保存在心灵深处的抽屉中。

文/三口快人 责编/天意



以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

《鬼眼狂刀》体验记

《鬼眼狂刀》的动画据说不错，但很可惜，我没有看过。

大抵由动画改编的游戏都有这么一个通病，那就是只有FANS才会捧场，我无论如何也不会和《鬼眼狂刀》的FANS扯上关系，但我依然把GBA的这款《鬼眼狂刀》玩得津津有味。

并不是说这款游戏做得很优秀，相反，它的缺点随处可见。玩这款游戏，主要是因为心烦意乱，迫切希望能找个游戏来发泄一下。



从发泄的角度来看，这款游戏还是做得非常出色的。首先作为ACT类游戏，就已经拥有了RPG、SLG等无法比拟的爽快感。在玩这款游戏的时候，你只要疯狂的杀敌，然后跟着箭头走就可以了。而那些敌人又是AI偏低的那种，他们的存在价值几乎就是让玩家追求杀敌的快感。除了最终BOSS织田信长和敢死队的“炸弹人”外，其它的都没什么好担心的，哪怕是把难度调到最高的“五支剑”，面对那些成群出现的敌人，也没必要感到害怕，要做的依然是冲到敌群中去斩杀。游戏没有时间限制，你完全可以把所有的敌人都斩杀完后再到下一个版面去。当然，这里所指的都是在用狂、红虎、真田幸村三名角色的时候。在游戏直接可以选用的角色中，狂和幸村都是用剑的，在招式上有一些相同，三斩一重斩感觉上都是一样的，所不同的只有攻击力和防御力的差别，以及大招和武器使用了。幸村的防御力是所有人中最高的，但攻击力就低了些，只比椎名由夜高一点点，而在游戏最初所装备正宗的攻击力还没有椎名由夜的三连短铳高，并且幸村的大招是最没有实用性的了，除了把敌人暂时击晕外，其它什么效果也没有。尽管如此，单靠一个重斩，也足以把成片的敌人砍飞了。狂就是个攻防都完美的角色，如果装备上在街机模式中通过千人斩得到的彩丸，那么攻击力能达到最高值，这在所有角色中



都是独一无二的，而且他的大招也实用的多了，攻击范围广、杀伤力大，故意引一群敌人围住自己



再用其来斩杀的感觉特好！装备上有特殊效果的碎刃时，就有一定几率能让敌人爆炸，如果把一个敌人砍到敌群中引发大爆炸，看到五六个敌人同时被炸飞时的感觉，真是无法言状。用枪的红虎防御力是最低的，只有一半的防御值，不过在斩杀的时候也没有必要顾虑太多，因为敌人出手的机会不多，依然可以放心地拿着枪在敌群中寻找快感，特别是他三斩后的重斩，范围极广、杀伤力极大，如果在使出重斩的时候不仅攻击了敌人，还打破了敌人从背后偷袭的企图的话，感觉更好！他的大招和狂相比可以说是换汤不换药的，而装备特殊效果的魔山枪，在每斩杀十个敌人的时候就能回复一点的体力，个人认为不够实用，还不如用五羽枪更好，至少攻击力还更高。唯一的女性角色椎名由夜，不知该怎么评价她，感觉她是不属于这款游戏的。使用装备着铳的她在游戏中根本无法感受到另三名角色的那种爽快感，而且因为武器的关系，还要不停地诱敌深入、个个击破才有胜算，这和游戏的主旨有些违背，让我失去了玩下



去的想法（一有难度就退缩）。当然，我歪曲游戏主旨的可能性更大。不过如果隐藏武器是一把弹药无限的轻机枪的话，我还会考虑再玩的……这款游戏总体玩起来一气呵成，不会出现某个版面N天过不去的情况。游戏进行中唯一让我感到不爽的地方就只有剧情对话不能直接按掉，其它都很流畅。

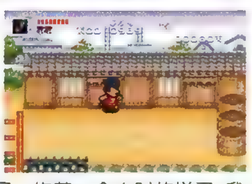
如果想要发泄，来玩这款游戏是最好不过的了。但如果是要静下心来体验一款游戏的话，我还是建议你远离这款游戏，因为它很快就会让你感到无聊的。不管怎么说，这款游戏还是值得动作爱好者一试的。

文/英守护神 责编/天意

游戏，回忆，找寻，心情

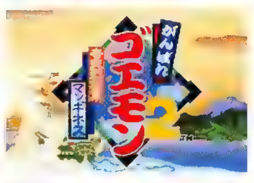


或许是最近的学习太忙了，被考试压得喘不过气来；或许是前段时间是掌机游戏的淡季；又或许是忽然意识到除了游戏还有更多的事等着我去做。在不经意间，我惊奇地发现那台陪伴了我三年多，伴我度过无数美好岁月的橙色GBA已经静静地躺在我的枕边三个月了，也就是说我已经整整三个月没有碰过曾被我视为生命的GBA了，这对曾自诩不能一天没有游戏的我真是一个莫大的讽刺啊。而现实就摆在眼前，让我不禁有些心酸，也不禁感慨：或许岁月真的能改变某些东西，某些生命中的曾经。但当我看到GBA上才出不久的《加油！伍佑卫门1+2》的复刻版时，我的心中不觉一振，内心深处的某些回忆似乎在一瞬间被唤醒，然后我毫不犹豫地把它烧进了自己的烧录卡。于是，在一个幽静的夜晚，伴着室友均匀的呼噜声，借着寝室外过道上昏暗的灯光，我轻轻地打开了久违的GBA，为了不吵醒室友，我关掉了声音，然后略带着一丝复杂的心情开始了游戏。



凭着自己残存的记忆，约莫一个小时的样子，我终于如愿以偿顺利地看到了熟悉的通关画面。放下GBA，揉揉已有些模糊的眼睛，伸展一下有些酸痛的身体，剩下的就只有回忆。打通这个游戏并不是为了游戏本身，早在十年前这个游戏就已经被我玩通了，或许自己只是想通过这游戏寻找些什么。而究竟自己想要记起些什么，我一时也说不清楚，就这样任由自己在茫茫的脑海中寻觅。渐渐的，记忆的碎片被拼凑起来，回忆的轮廓也越来越清晰……

《伍佑卫门》是我玩的第一个SFC游戏，也许是第一次的缘故，它或多或少地给我留下了与其它游戏不一样的印象。当然，对于年幼的我，它带给我的更多是纯粹的快乐。曾几何时，自己在游戏中痛快淋漓地过关斩将；曾几何时，自己被它夸张搞笑的风格逗得哈哈大笑；曾几何时，我顶着炎炎烈日跑到两公里外的包机房，为的就是能玩一会儿游戏过过瘾；曾几何时，把早饭钱偷偷省下来就为能多玩几分钟。我仿佛看到了当年自己在狭小的包机房中挥汗如雨、奋力游戏的身影。而这一切的一切，都是现在的我所体会不到的。当初那个令自己废寝忘食的游戏现在在我眼里不过是一个画面简陋、操作简单，又无内涵的极其普通的动作游戏罢了，打通游戏的同时也理所当然的少了当初的那份快乐、那份感动。难道游戏玩多了，玩久了，反而找不到游戏中的那份单纯的快乐了吗？这无疑是种悲哀，一个游戏人的悲哀。当一个热爱游戏的玩家却从游戏中找不到快乐的时候，那他还会继续喜欢游戏吗？



想到这里脑袋有点疼了。我深吸了一口气，努力平静了自己的心情，闭上眼，也似乎只有“事过境迁”四个字在自己眼前乱晃。是啊，一切都在改变，当初纯真无知的小孩如今已不再单纯，当初梦想中的SFC也成了明日黄花，当初喜爱无比的《伍佑卫门》现在也是一个著名的游戏系列了，在各大机种上遍地开花，然而一切似乎又未曾改变，游戏还是当初的那个游戏，画面也是那个熟悉的画面，记忆中的那份快乐也保留至今。或许唯一不同的只是我们游戏的心，境由心生，心不同，那份游戏的感觉自然也就不同。如今当我们拿起手柄，或许已不像小时侯那样只为寻一份单纯的快乐，更多的却是一种习惯，一种宣泄，一种想借游戏世界来逃离现实压力的无奈，那么快乐也就自然打折了。而这种心情的转变多少又有些不由自主，无可奈何。试问生活在社会中的人又有多少能够免俗？又有多少人不会被现实改变呢？

今晚我最终还是没能通过《伍佑卫门》找回当初的那份游戏心情，或许有些逝去的东西是再也找不回来的，宛如一段飘逝的爱情。但是今晚我心释然，因为怎样对待自己今后的游戏人生，我有了自己的答案。不管怎样，还是要感谢KONAMI，感谢它把《伍佑卫门》移植给了英雄暮年的GBA，虽然当初的游戏心情已不见踪迹，但至少它提供给了我一个去找寻的机会……

——怀恋众黄昏 2005.6.11有感而作

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。



小议《逆转裁判》

文/赵超越 责编/天意

局势糟糕透顶，似乎已没有出路可走了怎么办？静下心来，冷静分析，无论条件多么不利，只要能抓住现象的本质，找出对方的矛盾，你就能扭转局势、反败而胜！

这就是《逆转裁判》的真实写照，它令你热血，令你兴奋，令你着迷，让你在重重压力中体验逆转的快感！



作为GBA中销量最旺的一款AVG游戏，其制作水平自然非同一般。音乐与剧情结合得十分紧密：出行时悦耳动听，开庭时紧张肃穆，触动内心情感时哀婉凄美(多是对方说出了心酸的往事)，局势窘迫时咄咄逼人，局势大好时则春风得意……游戏的画面更是精美细致：每个人都有自己的招牌动作和表情，如主人公成步堂的拍桌子，法官的举槌子，狩魔检察官的舞鞭子等。这里摘一段网上的帖子，足见其动作表情的刻画深入人心：“一楼：《逆转裁判》真过瘾啊，我都想当成步堂的桌子了；2楼：《逆转裁判》真过瘾啊，我都想当法官的小槌了；3楼：《逆转裁判》真过瘾啊，我都想当狩魔检事的鞭子了……”



更令人惊叹的是，游戏中人物的表情是在不断变化的，比如眨眼睛、微笑、流汗、深思等，变化得非常自然连贯，宛若真人一般；人物的动作也十分丰富、接连不断，即使你不是玩家，在一旁观看也能体验到看动画一般的精彩！

极富个性的对白也是该游戏的一大闪光点。这里只举系锯刑事一个人的例子，便足以管中窥豹了：现在很多帖子流行在语句后面加“的说”两字，大概和该刑事的谈吐习惯有关。没错，他的对白一律是“……的说”，感觉蛮好玩的说。

这款推理破案游戏讲的是成步堂的律师生活，扮演成步堂的你为了洗脱无辜被告的罪名，要通过与众人的对话、调查和勘查现场来收集足够的证据和线索，然后在法庭上通过质问证人，与检事的巧妙周旋，逐步分析出证人和检察官的破绽和矛盾，然后用其它证人或是已搜集到的证据，直指对方的咽喉，将局势掌控在自己手中！

需要说明的是，游戏颇有难度，相当具有挑战性。可选择的应对方式太多太多，但是能供你重新选择的机会并不多，因为每选错一次，你的士气值就会被扣掉不少，而一旦扣完则GAME OVER——尤其在最后关头，也许选择的机会只有一次，而你手上的线索却实在繁杂！另外，不要以为你选对了一两次证据就能轻松结案，“敌人”往往是狡猾的，也具有逆转局势的能力——他会不断找出新的证人或是以新的证据反过来推翻你的结论。因此，为了争取最终的胜利，你不得不和检察官针锋相对、往返较量数十回合，而游戏的最大乐趣就在于此。



疯狂爱上《逆转裁判》，它提高了我的推理能力，让我善于捕捉生活中的细节；疯狂爱上《逆转裁判》，它让我明白无论在什么时候都不要轻言放弃；疯狂爱上《逆转裁判》，就连主人公和检察官之间此起彼伏“异议”和“等一下”的叫声也令我如此着迷；疯狂爱上《逆转裁判》，你还等什么，快和我一起在《逆转裁判》1、2、3的世界中一起疯狂吧！



以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

文/落 责编/翔武



缘—SP

天已经暗了下来，街上闪烁的霓虹灯让人感到有些眩目。风在刮着，虽然不大，但还是让人觉得凉飕飕的。我单肩背着书包，两手插在上衣口袋里，往一个居民楼中走去，不是回家而是去上课，有这种目的，即使走在初秋的黄昏中，心情也不会好，反正我是这样的。我要去的是个课外辅导班，老妈强迫给报的，本来当时我要反对的，可是一想我说什么都没有用，就不要浪费口舌了，所以现在只好来上课了。

走进一栋两层的矮楼，上楼来到上课的地方，现在人来的不是很多，我找了个挨着窗户的地方坐了下来。本以为来这里上课会很无聊，却不想命运在这里有了小小的改变。当课上到十几分钟时，有个女孩走了进来，她穿着深绿色的高领毛衣，黑色牛仔裤，留着披肩的头发，手里提着书包，很时尚、很漂亮。她用一种很随意的表情向老师道歉，然后在我旁边坐了下来。老师接着上课，她打开书包，拿出书，然后拿出GBASP，原来是个玩掌机的MM。

“你玩掌机？”我对她说。

“嗯。”她转过头来，她有一双迷人的眼睛。

“玩的什么？”

“《圣魔光石》。”

“《火炎纹章》，经典的系列。”

“你也玩么？”她低着头，眼睛盯着屏幕，手指在按键上不停地按着。

“嗯，我也有台SP，以前经常玩，现在学习紧，SP被老妈没收了。”

“可惜，《圣魔光石》玩过么？通了没有？”

“通了。”

“我前几天才玩的，你有其它掌机么？”

“没，不过打算买个PSP。”

“唔，我想买个NDS。”

“NDS，为什么不想要PSP？”

“想玩《任天狗》。”

“唔，女孩子应该都想玩这个。”

教课老师来了，说上课不要说话和不许玩游戏。没办法，她把sp收了起来，我和她在课上也就没再说什么了。

放学了，我们来到一家点心店，我看到门牌上写着“La Vie en Rose”，“玫瑰色的人生。”我小声说。“你懂法语？”她问道。“不，只是碰巧知道这首歌罢了。”我们边说边走进去，在靠着窗户的地方坐下来。服务员过来了，她点了份西米糕，我点的是鳕鱼卷，一人又各要了杯卡布奇诺。

“你喜欢听法语歌？”

“只听过一些，像Alizée和Hélène的。“还不错，很好听。”咖啡和点心上来了。

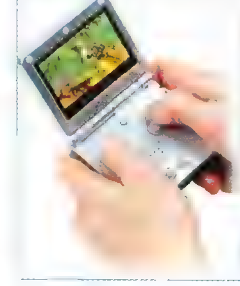
“有机会听听！”她一边往咖啡里放糖一边对我说。

“有句话没说完。”

“什么？”我没明白。

“上课时你有句话没有说完。你说，养一只真……”

“哦，我当时要说养一只真狗多好。”吃了口鳕鱼卷。



“我也想，可家里人不让养。”

“我家有一只拉布拉多。”

“拉布拉多！是《导盲犬小Q》中的那种狗么？”她抬起头，眼睛烁烁有神，看样子是非常喜欢

拉布拉多。

“颜色也和小Q一样，而且名字也叫小Q。”

“好想看！”她的眼神很期待。

“可以的，你要想看我可以把它带来。”

“真的么，那谢谢了！”

“不过今天是不行了，明天我还有课，周日行么？”

“嗯，可以，那周日。”她略微的有些失望，“还不知道你的名字呢。”

“叫我‘落’好了，你呢？”

“落，有意思的名字，我叫海儿。”

“海的女儿么？”我问她

“我也想是啊，可我没艾丽儿好。”她发出轻轻的笑声

她的笑声很甜，那一刻不知怎么的，我的心像被什么揪紧了一样，很奇怪的感觉。

等我们吃完东西时间也不早了，我们俩交换了手机号，然后我送她到车站，等她走了后，我也回家了。

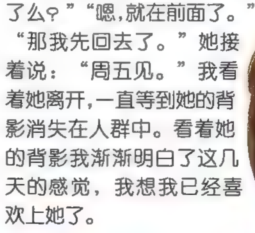
周六晚我给她发了条短信，问她：“周日上午9点在湖畔公园门口见面好么？”她回信说：“可以，9点，湖畔公园。你有《拳皇》的卡么？”“有。”“那明天带着啊！”“嗯，好的。”“那明天见！”“明天见！”

周日上午我来到公园门口，她已经到了，她穿着灰白格的毛衣、黑色的外衣和深蓝色牛仔裤，还背着个红色的书包。我走过去问她：“我来晚了么？”“没，是我来早了点。”她低下头看我旁边的拉布拉多：“它就是小Q了？”我说是，小Q站起来往前走了几步用脸去蹭她的手。“看来它是喜欢你”。“是么？它真可爱”。

我们走进公园来到湖边，在湖边的椅子上坐下，小Q趴在我们的脚下，海儿俯下身子抚摸着小Q。“它很乖啊！”“是啊，很乖。”她从书包里拿出两台SP，一台蓝的、一台白的，她把白的递给我并跟我说：“这台就先借你了。”“借我？”“对啊，借你，你的不是被没收了么，这个你先玩。”“那可谢了！”“现在咱们联《拳皇》。”“好。”我拿出卡插好，她拿出联机线，我们打了差不多有两小时，比起她的技术我还是略胜一筹。“你还挺厉害。”“经常玩。”“喜欢格斗游戏？”“嗯，喜欢。”“真没看出来。”“怎么？”“感觉你属于那种很温柔的女生。”“我可是很暴力的哦，呵呵！”又是那种轻轻的笑。“去那边吧！”她说。“嗯。”

收好SP后，我们去旁边的草坪里，小Q在后面跟着。“这里可真不错。”她说。“是啊，我和小Q经常来。”我拿出一个小球，扔了出去并说追，小Q嗖的跑了出去追球了，叼到球后跑回我面前，把球放到地上，我左手拿起球，右手摸着小Q的头并说乖。我把球给海儿让她试试，她重复了一遍我刚才的动作，小Q很乖地叼到球并叼回来。我们一直和小Q玩到中午，然后坐在草地上野餐，有很多吃的，她说这些东西都是他自己做的，我很惊讶：“没想到你还会做吃的。”“我做的可很好吃，你尝尝。”她递给我一个布丁，我咬了一口，很软也很甜，吃着吃着，忽然觉得我的牙被什么硌了一下，吐出来看原来是个硬果仁，她告诉我说谁能在布丁里吃到果仁就能得到好运气。“好运气？什么样的好运气？”我问她。“你想要什么样的好运气，也许就能得到什么样的好运气。”“真的么？希望是。”我轻轻地说了句。这样中午也过去了，下午我们就离开公园准备各自回家，她告诉我她的学校，并约定哪天我去找她，我答应了。

此后的几天里我的脑海不时出现她的样子，很想再看到她。周三下午我到她学校门口等她，看到她和一个男生在一起，她看到我就走过来说：“来接我了？”“嗯。”“那走吧！”我点了点头，问她：“那个男生是你男朋友么？”她转过头来看着我。“不是。”“你有男朋友么？”“没，还没有，你呢？”“我也没。”一阵沉默后。“你选男朋友的标准是什么？”我先打破沉默。“你呢？你选女朋友的标准是什么？”“我的话，有双漂亮的眼睛，有爱心，谈得来就可以了，你可以说你的了吧。”“长的帅，有责任心就这两条。”“要求不是很高啊，顺便问问你觉得我有多帅？”我看着她，她也看着我，说：“你比猪八戒强一点。”“怎么可能，别人都说我比猪八戒强很多。”“呵呵，呵呵！”她的笑声真的很甜。又走了一段路后她说：“就送到这吧。”“到了么？”“嗯，就在前面了。”“那我先回去了。”她接着说：“周五见。”我看着她离开，一直等到她的背影消失在人群中。看着她的背影我渐渐明白了这几天的感觉，我想我已经喜欢上她了。





以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

GBA游戏发售表

SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2005年7月16日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年7月21日	BLEACH 被染红的尸魂界	SEGA	ACT
2005年7月21日	机动剧团 哈罗噗呦噗呦	BANDAI	PUZ
2005年7月28日	新・我们的太阳～逆袭的萨巴塔	KONAMI	ARPG
2005年7月28日	金色的卡修贝尔 卡片战斗	BANPRESTO	TAB
2005年8月4日	B传说 战斗弹珠人～炎魂～	ATLUS	ACT
2005年8月25日	国夫君!热血合集1	ATLUS	ETC
2005年9月12日	海贼王 伟大的战斗	BANDAI	ACT
2005年9月13日	马里奥网球ADVANCE	任天堂	SPG
2005年9月15日	Scurge Hive	Orbital Media	ACT
2005年9月22日	ScrewBreaker	任天堂	ACT
2005年	超级火枪英雄	SEGA	ACT
2005年	大金刚3	任天堂	ACT
2005年	游戏王GX 目标决斗之王	KONAMI	TAB
2005年	Sigma Star Saga	NAMCO	ACT

PSP游戏发售表

SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2005年7月16日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年7月21日	天地之门	SCE	ARPG
2005年7月28日	天诛 忍大全	Fromsoftware	ACT
2005年7月28日	战国大炮	彩京	STG
2005年7月28日	互动演剧系列四作	SCE	AVG
2005年8月4日	洛克人DASH 钢之冒险心	CAPCOM	ARPG
2005年8月4日	太鼓达人	NAMCO	RAG
2005年8月11日	机动战士高达 基连的野望 吉翁系谱	BANDAI	SLG
2005年8月25日	Twelve 战国封神传	KONAMI	SRPG
2005年8月25日	龙战士3	CAPCOM	RPG
2005年8月	信长的野望 天翔记	KOEI	SLG
2005年9月1日	BLEACH 魂之热斗2	SCE	FTG
2005年9月8日	洛克人DASH2 伟大的遗产	CAPCOM	ARPG
2005年9月15日	新纪幻想・SS Ⅱ UNLIMITED SIDE	IDEA FACTORY	SRPG
2005年9月15日	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX 猎人的领域	BANDAI	FPS
2005年9月22日	公主的王冠	ATLUS	ARPG
2005年9月22日	高达策略战	BANDAI	SLG
2005年9月29日	罪恶工具RELOAD	SEGA	FTG
2005年9月29日	电车GO!POCKET 山手线篇	TAITO	SLG
2005年秋	天外魔境 第四默示录	HUDSON	RPG
2005年秋	横行霸道:自由都市故事	ROCKSTAR GAMES	ACT
2005年秋	狂驱力量	SCE	ACT
2005年	百战天虫携带版	TEAM17	ACT

2005年	怪物猎人	CAPCOM	ACT
2005年	VR网球	SEGA	SPG
2005年	幻侠乔伊VFX嘉年华	CAPCOM	ACT
2005年	罪恶工具 审判	MAJESCO	ACT
2005年	THE CON	SEGA	FTG
2005年	小死神	KONAMI	ACT
2005年	教父	EA	ACT
2005年	MediEvil 复苏	SCE	ACT
2005年	世界拉力锦标赛PSP	SCE	RAC
2006年	CRISIS CORE 最终幻想VII	SQUARE ENIX	ARPG
未定	合金装备ACID2	KONAMI	ETC

NDS游戏发售表

SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表

截止统计时间：2005年7月16日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年7月19日	纳米迷踪	MAJESCO	STG
2005年7月21日	洛克人EXE5 DS 双生领袖	CAPCOM	RPG
2005年7月21日	钢之炼金术师 两人的羁绊	BANDAI	ACT
2005年7月21日	游戏王 梦魇诗人	KONAMI	TAB
2005年7月21日	翼 年代记	BANDAI	RPG
2005年7月28日	押忍!奋斗!应援团	任天堂	ETC
2005年7月28日	滚动吃豆	NAMCO	ACT
2005年8月4日	口袋棒球 甲子园	KONAMI	SLG
2005年8月4日	黄金眼	EA	FPS
2005年8月8日	JUMP明星大乱斗	任天堂	ACT
2005年8月11日	恐龙王者决定战	MTO	RPG
2005年8月25日	恶魔城 苍月的十字架	KONAMI	ARPG
2005年8月25日	孤岛冒险Lost in Blue	KONAMI	AVG
2005年8月25日	露娜 创世记	MMV	RPG
2005年9月15日	逆转裁判 复苏的逆转	CAPCOM	AVG
2005年9月29日	三国志DS	KOEI	SLG
2005年9月	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2005年冬	索尼克 狂奔	SEGA	ACT
2005年冬	日式面包王	BANDAI	ETC
2005年	百战天虫DS	TEAM17	ACT
2005年	马里奥与路易RPG2	任天堂	RPG
2005年	马里奥赛车DS	任天堂	RAC
2005年	罪恶工具DS	MAJESCO	ACT
2005年	动物之森DS	任天堂	ETC
2005年	乱划!幻侠乔伊	CAPCOM	ACT
2005年	新马里奥兄弟	任天堂	ACT
2005年	史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团	SQUARE ENIX	ACT
2005年	冒险王比特	BANDAI	RPG
未定	银河战士弹珠台	任天堂	TAB
未定	赛尔达传说 四支剑	NINTENDO	ARPG
未定	帝国时代 II	MICROSOFT	SLG
未定	银河战士 猎人竞技场	任天堂	FPS
未定	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
未定	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
未定	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
未定	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG



出版物好评热卖



大特辑 动新声优全接触，角色塑造者的辛酸。新作全金属狂潮 LOVELESS&这是我的主人。两大热门动画。两款高档折扇，海报随机赠送。

动感新势力(30)

■定价:9.80元　7月25日出版



一年一度，又一本掌机典藏本。GBASP珍品全收录，索尼PSP、任天堂NDS主机软件完整解析，权威详实。随机赠PSP护腕或NDS头带。

2005标准掌机典藏

■定价:24元　现接受邮购



两张音乐CD收录柯南开播十年经典歌曲，云集了仓木麻衣、爱内里菜、ZARD等大牌歌手及乐队。赠品为珍贵柯南纪念徽章和特制收纳盒

名侦探柯南主题歌精选集

■定价:22.80元（极少量）　现接受邮购



动新DVDMTV系列第二弹！收录20首值得珍藏的日本经典动画MTV，真正DVD品质。附增火影头带及神秘礼品，豪华外包装，弥足珍贵

动感新势力钻石DVD

■定价:24元　现接受邮购



第一版火爆上市抢购一空，互动DVD，经典生化系列双CD，简洁现代感的LEON吊饰。第2版LEON吊饰改为暗黑版，绝对酷，绝对超值

生化危机4完美体验典藏(第二版)

■定价:25元　现接受邮购



大热销，纯银电镀，银光闪闪，雍容华贵，国家权威机构认证，为国内动漫周边极品，铝盒上有特别的大红钢炼logo，限量发行，极少库存

银时计至尊豪华版

■定价:99元（极少量）　现接受邮购



国内第一盘动画DVDMTV，弥足珍贵，收录日本最好的动画MTV，真正珍品，附赠钢炼十字蛇项链，优雅高贵，第三版上市，该出手就出手

动感新势力白金DVD

■定价:24.80元(第三版)　现接受邮购



游戏业热度与气温一起升高，假期提供休闲空间企划星球大战和华彩年代纪，重头戏骑龙者全CG，幻想传说OVA等10余款大作快意欣赏。

电玩新势力(46)

■定价:9.80元　7月中旬出版



与原版动新尺寸一样大，真正原汁原味，12张光盘，8本CD歌词本豪华包装盒，赠送能清洁键盘和掌机的气吹小猪，性价比超值，珍藏佳品

动新2004年合集(下)

■定价:50元　现接受邮购

电子游戏软件

2005年第1～16期　9.80元

动感新势力

27、28、29、30期　9.80元

电子天下·掌机迷

第19期、21、22、24、26、27、29～38期　9.80元

电玩新势力DVD

33～35、38～46期　9.80元

银时计至尊豪华版　99.00元

电软十周年纪念金币套装　149元

名侦探柯南主题歌精选集(少量)　28.80元

电新蓝宝石MTV（少量）　9.80元

动新2004年合集（下）　50元

动新红宝石MTV　9.80元

游戏的设计与开发　50/57(精装)元

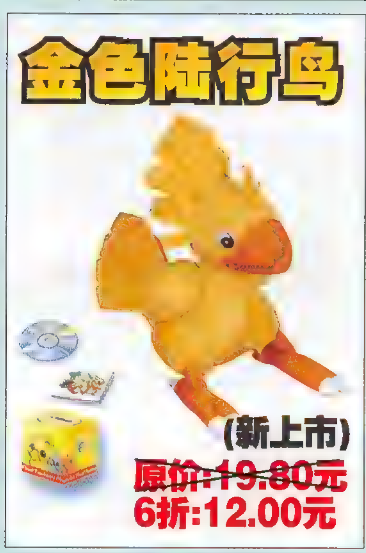
● 口袋迷、机动战士高达SEED嘉年华已售完，请勿汇款。

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

原价16元的高达SEED吊饰只要1元钱

读者： 哇！1元钱？！我买100个！
次世代： 别急，只要买以下四种图书中的一种，再加一块钱，就可以得到一枚人见人爱的高达吊饰。而且图书还可以打6折呢！

读者： 真的！6折+1元……邮费包装费呢？
次世代： 全免
读者： 太疯狂啦！我马上去邮局汇款。
次世代： 这是暑期库存大优惠，先到先买，售完为止。请注意下期杂志信息。



轻松胜利十一人已售完,停止邮购

暑期

加1元!!



少量库存，先到先买，售完为止。







邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取



次世代商城

经典周边再汇集,动漫魅力无限放!
2005年——全新的面貌，不变的诚信

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 邮购电话:010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元!

说起来T恤的质量确实不错，进口用高级精梳100%纯棉手感出色，颜色不易脱落。另外L号剩的不多了，不足的部分我们会寄出XL号替代。这次的星战手机座和头文字D帽子也是两大热门主题。黑武士魄力十足,帽子就更别说了,走到哪飙到哪。



夏日清凉T恤系列新上市

本图仅供参考 产品以实物为准

各款T恤均采用进口用高级精梳100%纯棉,图案鲜艳,耐磨耐洗。目前只提供L号和XL号两种尺码，限量发售，欲购从速。邮购时请务必注明所需尺码和邮购编号。另，L号余货不多，售完为止，凡继续邮购L号的读者都将收到我们寄出的XL号T恤。

新款上市

高达SEED扎夫特军T恤
●高达SEED扎夫特军版夏日T恤，正面的"MOBILE SUIT"和横跨腰间的LOGO都异常醒目，令高达饭们穿上就舍不得脱下来。
(背) (正) MOBILE SUIT GUNDAM SEED DESTINY
¥39 编号:6141

海贼王主题T恤
●我们是海盗，在骷髅旗之下自由自在的漂游，乔巴帽子上的标记加背后的白色骷髅头，将海盗风张扬到极至，让你在今夏成为海盗之王!
(正) (背)
¥39 编号:6174

生化危机STARS小队T恤
●超经典游戏《生化危机》中STARS小队版黑色T恤，背后配以白色的"R.P.D S.T.A.R.S."字样再加上经典的小队队标，标榜经典之酷。
R.P.D. S.T.A.R.S. SPECIAL TACTICS AND RESCUE SERVICE (正) (背)
¥39 编号:6152

死神主题T恤
●死神来了!红蓝白三色构成《死神》鲜明强烈的风格，"BLEACH"的字样以线条形式穿梭其中，设计简洁明快，看着就令人觉得非常清爽。
(正) (背)
¥39 编号:6163

福音战士T恤
●永远的经典——《福音战士》,永远的女神——凌波丽。无需多加介绍，她的形象足以吸引所有人的目光。T恤补完计划从此刻开始。
(正)
¥39 编号:6185

头文字D休闲帽
●看过《飘移族头文字D》的人对这顶帽子应该不陌生吧，没错这就是拓海在加油站打工时所戴的帽子。帽子本身的红色非常正，配上白色电绣LOGO，效果超抢眼。
¥19 编号:2316



新款上市

星战手机座
●黑武士达斯·维德大人的头像手机座!刻画表现完美，绒布面底座，全身散发着黑色的光泽，用来放手机真是酷味十足，高约13CM左右,推荐!
¥29 编号:2305

死神Q版台词底座扭蛋10件组
●目前最火的三福作品《死神》的精致周边，每个角色的形象生动逼真，底座可互相连接并写有该角色最具代表性的台词，摆在桌上绝对饶富趣味。
¥36 编号:2293





阿兹漫画大王小毛巾套盒四件组
●《阿兹漫画大王》中的超人气角色——大阪来了。本次推出的四款小方巾大阪均以经典的放课后的一年战争版COS形象登场，集高达与阿兹的魅力于一身，抹去夏日的炎热。
¥39 编号:2260



高达SEED小毛巾套盒四件组
●与阿兹版的小毛巾尺寸质地相同，大小约为21CM×21CM左右，4位Q版造型的主角镌在毛巾上令人爱不释手，送人或者自己用都是不错的选择哦。
¥39 编号:2271



死神钱包
●目前最流行的热门作品《死神》中的超人气角色——魂化身钱包，做工相当精细有趣!
¥19 编号:2226

国际漫画大师，红透台湾的美少女漫画天后
作品已授权德、英、西、意、美等多国语言

美阅读 次世代传媒 GAME.CN 联合推出
台湾尖端出版社授权大陆简体版

林青慧的漫画教室

Selena's Comic School

全国热卖中!!

定价:30元

赠 梦幻恋天使便签本

让你第一次画漫画就上手！！

青慧老师教你漫画成长的秘诀

电子天下·掌机迷 2005 12 火影忍者RPG2 高级战争DS 英雄传说·朱红之泪 剧情攻略 VOL.38

国内唯一掌机专门杂志

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

2005/12
VOL.38
零售价：9.80元
每月10/25日发售

掌机迷光盘 为你奉献最清凉的游戏影像！

光辉与荣耀之书
——走进诸神的世界

创意沙漠上的绿洲

清爽变革
244页
加量不加价

送你三大流行掌机
424名
两周年大抽奖

制作黄金卡组
桃太郎电铁G

MAR HEAVEN
武器种族传说
——被封印的颂歌

ISSN 1672-8866
12>
9 771672 886049